QLAVE

VOLUMEN IV Nº 5 **DICIEMBRE 1.987**

INFORMACION SOBRE EL CLUB

La integración en la asociación Qlave se hace por suscripción anual o semestral.

El C.E.I.U.Q.L. consta en el Registro Nacional de asociaciones con el número 65210 y en el registro provincial de Zaragoza con el número 1742. Qlave publica mensualmente el boletín de los socios. Más información sobre la asociación puede obtenerse desde la secretaría del Club. Para ser miembro de Qlave se requiere estar interesado por el ordenador personal Sinclair QL. El Club mantiene una librería de software.

Presidente	Vicepresidente	Secretario	Tesorero
Serafín Olcos	Diego Alcalá	Lorenzo Ayuda	Manuel Millán

La correspondencia debe enviarse al apartado de correos n. 403 / 50080 ZARAGOZA. Especificando si va dirigida a secretaría, tesorería, librería o si se refiere al Boletín entonces a nombre del presidente.

GRUPOS LOCALES

Se están formando grupos locales con carácter provincial. En estos momentos están funcionando como tales:

Grupo Local de MADRID.- Encargado: Juan Pablo Romero Castaños (Tfno. 4 47 38 28). **Grupo Local de SEVILLA.**- Encargados: Rafael Candau (Tfno. 12 22 74) y José M. Guzmán (Tfno. 65 46 73). **Grupo Local de VALENCIA.**- Encargado: Enrique Sanchis Borrell (Tfno. 3 64 20 18). **Grupo Local de ZARAGOZA.**- Encargados: José Luis Foraiés (Tfno. 35 54 85) y Juan Alvarez (Tfno. 517131).

CONTRIBUCIONES A Qlave

Las contribuciones a Qlave deben ser ficheros QUILL en cartuchos de microdrive, o floppy 3.5", preferiblemente. Los cartuchos se devolverán a vuelta de correo. El formato de las colaboraciones se ha especificado en anteriores Boletines. El número de líneas por página es de 45. De todas formas si las colaboraciones que se reciban no sigen estas recomendaciones, se rectificarán y se publicarán igualmente.

****

Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de este boletín.

Qlave no se hace responsable del contenido de los artículos o comentarios que aparezcan firmados por su autor.

EDITORIAL

Lo habeis conseguido. El mes de noviembre no hubo boletín de Qlave.

¿Por qué?

Evidente, faltó TU colaboración.

De acuerdo, como así me lo pedís con vuestra falta de colaboración: DIMITO. ¿Sorprendidos?. No lo creo, hace ya seis meses que estábais sobre aviso, y no habeis hecho nada.

Bueno quizá no os creais que ésto fuese a ocurrir, sois tan comodones , tan miserablemente insolidarios, que os habéis tomado el club por una revista con la que únicamente tenéis que ver a la hora de pagar la suscripción. Estáis equivocados.

Los socios de Qlave además de derechos tienen obligaciones que descaradamente incumplen.

El boletín no es una revista en la que articulistas pagados y casas comerciales por medio de anuncios (pagados) llenan las páginas, el boletín de una ASOCIACION es el medio de comunicación, unión e información de los miembros de la sociedad.

Que además del boletín, el resto de las secciones o sea, la librería, secretaría y tesorería no han funcionado ni todavía funcionan correctamente, y que aunque a mí por teléfono se me dan quejas de esta anomalías sus responsables no las resuelven y se pasa el tiempo. Es cierto.

ESTOY HARTO DE SER EL UNICO RESPONSABLE DE UN HATAJO DE IRRESPONSABLES.

ESTOY HARTO DE UNOS SOCIOS INSOCIABLES, de los que sólo se sabe que pagan una cuota y ni siquiera llegan a presentarse al resto de los socios, ¿qúe menos?

Los GRUPOS LOCALES, que idéa tan brillante, los Grupos Locales, los pilares del Club, las fuentes de colaboradores . . .

¡JA! Exceptuando excepciones, valga esta redundancia. De eso nada.

Si los Grupos locales son como el de ZARAGOZA, único al que personalmente conozco, que se reune, si lo hace, una vez al mes con un número de socios inferior al 10% de los residentes en Zaragoza capital, así de atractivas serán sus reuniones, que todavía está por hacer algo que no sea el proponer, el PIRATEO BESTIA INDISCRIMINADO, SIN SENTIDO NI PROVECHO y regido únicamente por afán de COLECCIONISMO, (¡Ojo! que ya se ha aprobado la ley de protección de los derechos de autor). ¿Qué carajo va a salir de ahí?

Si los socios siguen pagando una cuota que no cubre las prestaciones que reciben y además pasan o fotocopian el boletín a sus cuatro o cinco amigos más cercanos en lugar de promover el club lo que se consigue con esta labor es hundirlo.

Si la cuota se actualiza a 4000 pts. anuales y algunos socios me comentan que es cara, cuando ellos no aportan más que esto, me dan ganas de cobrarles MIS HORAS de TRABAJO Y DEDICACIÓN AL CLUB, MI QL, MI IMPRESORA, MIS FLOPPIES, LA LUZ y sobre todo la factura de TELEFONO que mensualmente paga MI BOLSILLO. Bueno , no más lamentaciones ni quejas, el problema está ahí y requiere solución.

La junta directiva que presido dimite. Y ahora ¿qué va a ocurrir?

Por de pronto si queréis que siga habiendo Club, renovar vuestra cuota por el año 1988, a 4000 pts. por socio procurando que los "amiguetes" se asocien de una vez por todas o que dejen de pisarle el cuello al club con su parasitismo.

Se convoca una Junta General extraordinaria el próximo dia 8 de enero a la que me temo que ni siquiera asistirán los socios de Zaragoza. (véase página 67).

Se presentarán posibles Presidentes con sus correspondientes juntas directivas, presupuestos, actividades y demás ideas que se les ocurran. Se elegirá una nueva Junta Directiva y ésta regirá el club.

No, yo no me voy a presentar para Presidente a menos que se presenten conmigo y no por que yo les obligue, candidatos que se vayan a responsabilizar con sus cargos y que vayan a apoyar mi gestión.

Como conozco el terreno por el que nos movemos puedo deciros que esto es muy difícil, por no decir imposible que nuevamente sea presidente de Qlave, que habrá un nuevo presidente y que espero que para mejor ventura el club pronto tengamos una verdadera Junta Directiva que dirija un verdadero club.

De todas formas y pese a las circunstancias, creo que el balance de estos dos años a esta parte no es malo.

La nueva junta no va a partir de cero, lo que es necesario es que supere a las anteriores.

Sabed que me sigue gustando el QL y que el club siempre será algo especial para mí, no por ser idea y hasta cierto punto, sólo hasta cierto punto, creación mía, sino porque en él he conocido a buenos amigos a los que desgraciadamente en su mayoría sólo conozco por teléfono, pero de los que tengo pruebas de amistad. Alguna oveja negra también conozco, pero mejor no hablar de éste. Sólo decir que me revientan los que tratan de sacar provecho de la buena voluntad que he demostrado, o del club en general, pero no hay rencor. Sólo decirles que: INUTILES, el daño os lo hacéis a vosotros mismos. Sino a corto a medio o largo plazo.

Y ahora sí: ADIOS , FELIZ NAVIDAD Y PROSPERO Qlave NUEVO.

Serafín Olcoz
Socio fundador de Qlave

P.S.: La empresa MIDAR INTERNACIONAL me ha ofrecido dar un premio de 5000pts., dados por dicha empresa con la regularidad del boletín, al mejor programa que se reciba en la librería. Así que ánimo y a por ellas.

CORREO DE LOS SOCIOS

Estimados socios:

Dada la precariedad en la que está sumergido el Club solicito de parte vuestra la comprensión para que podamos seguir adelante sin vicisitudes y problemas, que nos atañen a todos. Seguidamente daré una detallada lista de mejoras que debe ser realizada para que podamos atenderos de una manera mejor de la que se ha estado realizando hata ahora.

Para este año próximo 1988 (ante todo "FELICES FIESTAS Y FELIZ AÑO NUEVO 1988", cuidaros de las comilonas y de las bebidas alcohólicas), como iba escribiendo necesitamos de una manera imperiosa las siguientes cosas:

1.- Un piso o local para realizar todo lo perteneciente a las labores y tareas, reuniones, etc., que se han ido realizando hasta ahora en Café-Bares y en la casa de alguno de nosotros.
2.- Un teléfono para uso esclusivo del Club, y para que llaméis a un sitio fijo, y no a varios como estabais haciendo.
3.- Un QL expandido con discos, monitor e impresora margarita/matricial.
4.- Un FAX para que no tengáis que mandar cartas, y que estas no se pierdan por el camino.
5.- Un modem para que los que tengáis modem, os comuniqueis con nosotros vía modem/ordenador.

Y algunas mejoras más que se irán realizando poco a poco, y otras que podeis sugerir vosotros y que sea para la mejora de todos nosotros.

Como veis y si hechais un cálculo a ojo, vereis que al cabo del año sale una gran cantidad de dinero, pero que se puede conseguir subiendo la cuota de este próximo año a 6000 pts, ya sé que algunos estais de acuerdo y otros que seguramente les parecerá una considerable subida, pero si divide la cantidad por los 12 meses, le saldrá una cantidad de 500 pts. mes, y no creo que nadie se vaya arruinar por desembolsar esta cantidad de dinero, en la que se va ha invertir en mejoras para el Club, que somos todos nosotros.

Como veis Serafín ha decidido dejar la presidencia, no significa que se marcha del Club, seguirá como socio fundador que es, y esperaremos a bien sus consejos y sus colaboraciones. Deciros que el Club siga hacia adelante, y aunque algunos penseis que no es labor la realizada, yo os digo que es una tarea ardua y laboriosa, y a veces con gran cantidad de vicisitudes, Somos algo más que un simple Boletín, somos un Club y esto conlleva un monton de gastos económicos, posiblemente algunos no estareis de acuerdo con la subida, que yo mismo creo que era ridícula la anterior cuota y asi ha ido todo, cantidad de problemas, intentar comprender que si no hacemos este pequeño esfuerzo, posiblemente desaparezca el Club, es decir si no hay la suficiente cantidad de socios para poder seguir hacia una mejora, y no como estamos actualmente (de pena), es que se ha perdido todo interés por el QL, y el Club desaparecerá como tal.

Diego Alcalá (Vicepresidente de Qlave)

Lo primero de todo, avisar que la operación PHENIX ha comenzado. Esta operación consiste en una campaña de propaganda para dar a conocer a los usuarios de Málaga la existencia de QLave. Todo esto solamente me va a costar 15 pts. Y algunos favores de mis amigos de mayor confianza, que no son usuarios de ningún tipo de ordenador.

Según mis fuentes de información, existen en las universidades de Málaga un número muy elevado de usuarios del Ql, que aún están activos. Pues lo usan para aprender a programar el lenguaje ensamblador 68000 (han comprado el libro 68000 68010/68020 Arquitectura y lenguaje ensamblador de Anaya Multimedia, cuando reciba mi disco te enviaré unos comentarios y varios artículos).

El número de usuarios es tan elevado que si se decidieran todos a hacerse socios, se podría llegar fácilmente a los 300 socios que necesita QLave.

Algunos enviarán solamente sus señas, eso significará que desean más información y detalles. Nadie ha querido hacerse socio al escuchar 4000 Pts de cuota mensual, pero posibles ofertas, programas y 48 páginas de información han hecho dudar a alguno.

FENIX significa renacer de las cenizas

¡FELIZ NAVIDAD!

Salvador Merino (MALAGA -QLave 154-)

TITULO:
AUTOR:
EDITOR:
SERVICIO:
CALIDAD en general ..... ?
VELOCIDAD de trabajo ..... ?
Efectos GRAFICOS ..... ?
Efectos de SONIDO ..... ?
Calidad de los GRAFICOS ..... ?
Calidad de los SONIDOS ..... ?
.....
TOTAL DE PUNTOS ?
a dividir entre: ?
MEDIA RESULTANTE ?
CALIDAD ?

Esta es la ficha técnica que quiero proponer para que todos aquellos socios de QLave que envíen un comentario sobre un programa puedan colocar al final de el comentario para que estos adquieran "un poco de calidad", (entre comillas).

Las puntuaciones a otorgar son de 1 a 10 según se crea que merece una nota u otra.

CALIDAD GENERAL, se podía calificar como esa primera impresión que nos dá el programa cuando lo cargamos la primera vez.

VELOCIDAD DE TRABAJO, indicando si el programa está en SuperBASIC o en Código Máquina y según eso otorgar la nota.

Efectos GRAFICOS, esta nota indica que si el programa se trata de algún juego la representación del movimiento de un sprite, etc . . .

Efectos de SONIDO, casi siempre esta nota se referirá a los programas que sean juegos por ello con esta nota se indica el nivel de realismo conseguido con los efectos de sonido preparados en el programa.

Calidad de GRAFICOS, con esta nota se indica el nivel conseguido (al esmero) en la realización de los gráficos que se presentan en la pantalla por un programa.

Calidad de SONIDO, este apartado es idéntico al anterior pero trabajando con los sonidos que emite el QL. Cuando en un apartado no se desee calificar por el motivo que sea, por ejemplo que el programa no tenga efectos de sonido, se escribirá en lugar de la nota a otorgar "***".

Lo siguiente será remarcar el total de puntuación conseguida sin los "***" y el número de notas otorgadas a los partados de la ficha descontando las notas con "***" que no contarán. Y se les realizará una media de la cual se les extenderá las siguientes calificaciones en función de ella.

1 a 4 - Muy mala 4 a 5 - Malo 5 a 7 - Regular 7 a 8 - Buena 9 a 10 - Muy Buena

Carlos J. Castillo
(VALENCIA - QLave 211 -)

Juan María González García (Socio número 94)
C/ San Roberto 1, 7-C 28011-MADRID

Hola ¿qué tal? Espero que muy bien.

Yo no soy cardiólogo pero te mando esta colaboración, primera y espero que no última para aliviar esos problemas que tenías tú y todos los que leemos la revista. Animo y gracias. Bromas aparte empezaré a darte la tabarra.

En este "fichero" voy a incluir tanto dudas acerca del club, como también alguna pregunta y un pequeño articulito muy básico acerca del SUPERQBOARD.

Por otra parte debo decir que desde que entré en el club he intentado convencer a algunos amigos para que se hicieran socios, en todos los casos he "vencido" aunque son pocos (3 en total), pero creo que menos sería peor.

1 - Empezaré, para guardar un cierto orden, con las dudas acerca del club.

En el editorial del último número que he recibido (Volúmen IV, Nº 4, Octubre 1987), comentabas la situación financiera del club, y hacías alusión a los nuevos precios para el año que viene, que por cierto me parecen my razonables y quizá la única solución para salir del atolladero en que nos encontramos. La duda que tengo es que si debemos mandar el dinero ya ó esperamos hasta fin de año.

Yo he entendido que deberíamos madartela ya mismo,pero no estoy seguro y no quiero dar mas trabajo del que tenéis para elaborar el boletín si esto resulta no ser así: por cierto el boletín me ayuda mucho, pues aunque tengo amplios conocimientos de todos estos temas, no en vano he estado estudiando 6 años cosas de estas, no los tengo acerca de esta máquina en particular (del 68008), y la revista es de gran ayuda ya que no dispongo de mucho tiempo para meterme a fondo. Por eso me gustaría que la gente que se desenvolviera con facilidad con el ordenador escribiera poco a poco todos esos conocimientos que nos podrían ayudar a los demás a alacanzar un cierto nivel. Esto no lo digo por decir, porque sé de seguro que hay este tipo de gente que sabe bastante, no hay más que ver el

nivel de ciertos articulos de la revista y también todo de lo que se entera el personal, además conozco a muchos de las reuniones del grupo de Madrid, y se que lo que digo es cierto.

Tengo también ciertos problemas con pedidos de la biblioteca, pero estos se los comunicaré directamente al librero. Tengo un pequeño retraso de unos 5 meses en un pedido.

Sobre el funcionamiento del club o cosas para tramitar a través de él me quedan todavia algunas.

La primera se refiere a la oferta de QJUMP. Como se puede observar los descuentos se aplican a cantidades considerables, por ello mi pregunta es si debemos dirigirnos a ti para que tu hagas los pedidos, ya que si los hacemos por separado no creo que nos descuenten.

A mí me interesan los cuatro programas y la ROM, pero si los pido yo solo me va a salir por un pico. Por eso esperaré a que contestes para tomar una decisión.

El asunto de la traducción del QRAM me interesaría si al mismo tiempo subsanaran ciertas deficiencias que le he observado y que comentaré en el siguiente apartado. También se podrían sugerir ciertas mejoras que también comentaré.

2.- Este apartado va dedicado a preguntar dudas referentes a nuestra máquina.

* El QL que tengo es versión española (que tiene ñ) , me imagino que es versión MGE (no lo sé y quisiera corroborarlo). Por si os es de ayuda, que creo que si, el ICE me da la siguiente información QDOS VIE13, es decir, creo que es la versión del sistema operativo. Lo que me interesa de todo este tema es saber si puedo solucionar el tema del punto doble en la pantalla cuando le mandas dibujar un solo punto y con que dispositivo se logra. Creo que si existe algo para solucionarlo, pero no se exactamente el que. Creí que el SUPERQBOARD solucionaría este problema pero ya he visto que no ha sido así. Es algo que me tiene "obsesionado". Agradecería cualquier consejo sobre el tema.

* A continuación tengo una crítica amplia que hacer al QUILL. No había reparado mucho en ello hasta que me he puesto a escribir estas letras. Los márgenes para este artículo son cero por la izquierda y 90 por la derecha. No tengo monitor y en la TV se sale el texto un poquito por los extremos por lo que cuando llego al final de una línea el cambio de línea se produce automáticamente pero no vuelve a la columna cero como debería sino que se queda como estaba la pantalla en ese momento y empieza a escribir en la columna que hay en el borde izquierdo de la pantalla. Realmente luego se arregla solo, cuando tocas alguna de las teclas del cursor, pero es una de las cosas que no me gustan de este "procesador".

Otra pega que se me ha presentado ha sido sacar textos a la impresora. Tenía instalada mi impresora (RITEMAN P+, de la firma C. ITOH) perfectamente cuando funcionaba con microdrives. No me daba ningún tipo de problemas, todos los caracteres especiales que había definido para sacar distintos tipos de letra por la impresora causaban el efecto deseado, así como también la ñ y las vocales acentuadas.

Cuando me llegaron los discos y la SUPERQBOARD empecé a pasar los programas a disco y fue cuando aparecieron los problemas.

Al principio copié tal y como estaban los microdrives al disco. En el que estaba el QUILL puse en el cargador (BOOT) la instrucción "FLP USE MDV" para que el

programa creyera que los "floppies" eran los microdrives. Todo funcionaba bien menos al pasar textos a la impresora, los cuales no se transcribían bien pues los caracteres especiales, la ñ y las vocales acentuadas no salían ó causaban efectos no deseados en la impresora. Más tarde me decidí a pasar el QUILL por el programa "GRABBER" que trae consigo el QRAM y que sirve para poder trabajar con otros programas a la vez que con el QUILL. El proceso salió perfectamente. Además el disco en donde tengo el paquete de PSION lo dividí en directorios para tener los programas separados y con más claridad. Estos directorios tienen el nombre del programa correspondiente, y dentro de cada directorio tengo todos los ficheros de que consta cada programa. Para QUILL tengo dos directorios: Uno para usar hojas continuas en la impresora (QUILLhc) y otro para folios (QUILLa4). Esto se debe a que no sabía como usar cada vez el programa "install dat" necesario. Si alguien lo ha logrado me gustaría saber como.

Con este método no me funciona nada de nada. Esto es, me imagino, porque no lee el fichero de instalción y no sabe como traducir la ñ, las vocales acentuadas y los caracteres especiales para cambiar el tipo de letra de la impresora pro software. El fichero BOOT que he utilizado para cargar QUILL es el siguiente:

```
1   WINDOW 512,256,0,0:CSIZE 2,1:CLS
2   AT 2,11:PRINT "CARGANDO QL QUILL"
3   AT 3,10:PRINT "Procesador de textos"
4   AT 5,14:PRINT"Versión ";2.21
5   AT 7,6:PRINT "copyright 1984 PSION Ltd."
6   AT 8,5:PRINT "Reservados todos los derechos"
7   WINDOW 448,200,32,16:CSIZE 0,0
8   FLP_USE mdv
9   DATA_USE mdev1_QUILLa4
10  PROG_USE mdv1-QUILLa4
11  EX grquill
```

Tuve que poner la instrucción "PROG_USE" porque sino no me arrancaba el programa "grquill". Este programa es el QUILL pero por el programa "grabber" que viene con QRAM y del que ya he comentado algo un poco más arriba.

Después de la línea 11 tenía puesto tres instrucciones semejantes a las de las líneas 8, 9 y 10 pero restaurando los dispositivos y directorios originales. Las tuve que quitar porque si me salía del QUILL, con CTRL C, para trabajar con algún otro programa que tenía en memoria al mismo tiempo, se me ejecutaban antes de lo que deseaba y para volver al QUILL debe ejecutar de nuevo las líneas 8, 9 y10.

En la línea 11 tuve que quitar la instrucción EXEC_M original porque si salía de QUILL con CTRL C no me funcionaba ninguna de las otras tareas.

La impresora la tengo conectada a la salida SER1.

Espero que alguien pueda darme alguna respuesta al tema. También quisiera saber si hay posibilidad de grabar los textos desde QUILL en un directorio específico sin tener que estar diciéndoselo, entiéndase escribiéndoselo.

• También esta cuestión es acerca de QUILL. Cuando escribo documntos largos me aparece el típico mensaje de que no hay espacio en memoria. Es algo que no me puedo explicar pues tengo ampliación, además cuando esto ocurre doy CTRL + C y en SUPERBASIC pregunto por la memoria disponible quedandome más de 300 K siempre. Pues bien, vuelvo al QUILL de nuevo mediante CTRL + C, doy al espaciador para continuar y me crea el típico fichero "def_tmp" en el flopy. Lo raro es que es de longitud 0, hora cero y fecha de 1 de Enero del 61. Esto ocurriría si no tuviera puesta la hora en el QL pero yo siempre la pongo al empezar.

Es algo que no entiendo, pues dispone de memoria suficiente y está puesto siempre en hora. Además siempre mantiene abierto este fichero temporal mientras trabaja. Es más cuando pase el QUILL por el programa "grabber" le puse una memoria por defecto de 64K, no los 32 K que te aconsejan.

Si haces copias de vez en cuando para que no se te pierdan los documentos es entonces cuando el fichero "def_tmp" coge tamaño, siempre unos 2 K mayor que el original y se graba con la fecha y hora correctas.

¿Esto qué es? ¿No se pueden tener grandes ficheros en memoria aun cuando te sobre ésta? ¿Qué función tiene este fichero temporal, ó mejor como funciona?

• El siguiente tema es diferente a los anteriores y se refiere al SUPERBASIC. El QL le he utilizado hasta el momento, aparte de para correr programas de aplicaciones, para programas en BASIC. Hasta este momento no había tenido problemas gordos, pero me han surgido con el último programa algunas cosillas un poco raras. Pasaré a contaroslas.

He confeccionado una programa bastante gordo, me llegó a ocupar 90 K, en BASIC. En él existían 6 matrices numéricas de 500 elementos y otras 2 más de 500 × 10 alfanuméricas (para variables de cadena). El programa iba funcionando perfectamente hasta que llegué a un cierto punto, casi cuando estaba acabando de confeccionarlo, en el que empezó a dar problemas. Estos consistían en lo siguiente: cuando empezaba a correr el programa, que hasta el momento había funcionado perfectamente, llegaba un punto en el que se quedaba como colgado. Siempre era el mismo. Si llamaba al QRAM este aparecía y podías funcionar con él pero nada más. Si intentabas cortar el funcionamiento del programa con CTRL y SPACE ya no podías disponer del QRAM pues el ordenador ya se quedaba totalmente colgado. Otras veces, en cambio en vez de quedarse colgado aparecía en la ventana 0 el mensaje "Error en la línea (número de línea)" y cuando tecleaba "ed (número de línea)" entonces aparecía en la parte superior izquierda un número de línea no existente y se colgaba el ordenador.

Realmente no se que es lo que ocurría; en un principio creí que podían ser problemas de memoria, aunque me sobrara mucha (tengo ampliación a 640K). Podía ser una mala gestión del sistema operativo con la memoria que lo hacía es que parte de las matrices se metieran en la zona del SUPERBASIC y machacaran el programa. Me pareció raro pero no tenía otra explicación. También probé una de las veces lo siguiente: Esta vez apareció en la ventana cero "Línea errónea en (número de línea)". En vez de ir a la línea con "ed", listé el programa entero, pero cuando llego a una línea determinada paró de listar y se bloqueó apareciendo una o dos líneas por debajo de la pantalla del mismo color que cuando reseteamos el aparato.

Probé soluciones para poder continuar y la primera funcionó. Rebajé las matrices a 400 y todo volvió a la normalidad. Seguí trabajando con el programa y lo terminé. Funcionaba perfectamente. Pero una vez terminado empecé a reducirlo para sacar una versión que pudiera correr en QL's sin expandir. Cuando creí tenerlo intenté correrlo. El programa entró perfectamente en el QL sin expansión pero al "runearlo" me dió el mensaje "Sin memoria". Se me había olvidado disminuir el tamaño de las matrices, seguían en 400. Las disminuí a 100 y de nuevo "runnee" el programa y ¡¡¡HORROR!!!, el problema comentado anteriormente apareció de nuevo, siendo este programa casi 20 K más pequeño y con matrices de 100, no de 500 como anteriormente.

Puse de nuevo toda la memoria y volví a correr este programa con matrices de 100 sin obtener resultados positivos. Cambié el tamaño a 400 de nuevo sin ninguna esperanza, pues con matrices de 100 no funcionaba. ¡¡¡MARAVILLA!!!, esta vez funcionó y con matrices mayores. Entonces pensé que no podía ser una mala gestión de S.O. con la memoria pues al funcionar con matrices más grandes iba bien y con las pequeñas mal.

En este momento estoy probando con un tamaño adecuado de matrices, aunque lo suyo sería de 500 o más para el QL con expansión. Pero ¿qué es lo que pasa cuando se presenta el problema? ¿Tiene alguien una pequeña idea al respecto? Agradecería cualquier colaboración sobre el tema, ya sea directamente o por carta.

* Otra de las cosas que quería consultar es sobre el tiempo de carga de los programas en BASIC. Lo he observado con este último programa del que ya he hablado. Un programa de aproximadamente 90 K tarda en cargarse alrededor de 2 minutos y medio. Creo que es una exageración y me gustaría saber el motivo de la tardanza.

En el último número he podido leer algo sobre un programa que cedía un socio a la librería y que servía para ver cuanto quedaba de carga de un programa de ese tipo (en BASIC). ¿Podías ampliar algo el tema? Realmente recuerdo algo de "tonkenización", pero es algo que tengo vagamente en la memoria de cuando el Spectrum.

* Continuando con esta serie de consultas llegamos a la instrucción IF. Lo que tengo que preguntar sobre ella es lo siguiente: ¿Puedo salirme en un IF con un GOTO ó similar sin alterar el buen funcionamiento del sistema? Es decir, puedo hacer algo parecido a lo reflejado en el siguiente esquema:

```
5   titi = 0
10  IF titi=0 THEN
                GOTO 90
                ELSE

80  END IF
90  PRINT "Vengo dentro del IF"
```

Y análogamente, ¿Podría desde fuera de un IF a su interior sin alterar el funcionamiento del sistema? Pongamos un ejemplito como antes:

```
10  REMark  Es un EJEMPLO
20
30
40
```

```
50 GOTO 200
60 STOP

70 IF salto  0 THEN

200            PRINT "Vengo de la linea 200"

               ELSE

300 END IF
310 PRINT "Esto es un ejemplo"
```

Creo que si se puede hacer, pero esta opinión no esta fundada sobre algo que haya leido acerca del aparato, sino sobre consideraciones propias. Puedo decir que el END IF únicamente sirve para el caso de que no se realice lo que hay dentro de, IF, ya que en este caso el programa buscaria un END IF para continuar su ejecución, pero si estamos dentro del bucle del IF me da la impresión que es igual que hayamos entrado directamente ó por los conductos normales ya que ejecutará todas las instrucciones que hay dentro del bucle, no buscando en este caso el término del IF. Lo que no sé es si se llevan en cuenta todos los IF y END IF de un programa, porque la cuestión cambiaria mucho.

Como en las anteriores ocasiones espero una respuesta que "me traiga la luz a estos revueltos mentales míos".

* La duda anterior la tengo también con otras expresiones, como por ejemplo el FOR, PROCEDURE y en general cualquiera que constituya un bucle parecido a las anteriores.

¿Cómo afectan estas expresiones al Contador de Programa y a la pila donde se acumulan las direcciones de regreso de las llamadas?

* Ahora vamos a dedicar un poquito de tiempo a QRAM. Este "entorno de trabajo" me ha sido de mucha utilidad hasta el momento aunque le he visto algún fallo y alguna carencia (a mi entender). También me ha dado algún susto que otro.

La versión que tengo es la 1.10 de 1987 y por supuesto en inglés, que no me supone problema alguno, pero más cómodo que en castellano no hay nada y más si funciona correctamente.

Empecemos con los fallos. Me causó un gran desastre una sola vez, y digo una sola vez porque desde entonces he tomado las medidas oportunas para que no me ocurra de nuevo. Todo ocurrió cuando quise hacer algo que viene en el manual: "Mientras que un fichero se ve con VIEW el nombre se pone dentro del buffer de HOTKEY y se accede al mismo pulsando ALT y SPACE".

Quise ver que quería decir eso de "acceder" puesto que en ese momento ya estaríamos viendo el programa ó fichero puesto que estás en VIEW, pensé que sería el poder arrancar un programa BASIC sin tener que teclear el nombre, pero cual sería mi admiración al ver que cuando hice eso con un programa en BASIC viéndolo con VIEW no pasó nada de nada, ante lo cual, di a la tecla ENTER por si hacia falta ejecutar la operación. En ese momento y muy rápidamente se seleccionaron todos los ficheros, la opción DELETE y se borraron todos los ficheros del disco. Me quedé de piedra, menos mal que tenía copia, sino habría sido un verdadero desastre. Lo probé más veces y no siempre se dio esta situación, o no pasaba nada o ocurría lo descrito.

Cuidado por si le pasa a alguien.

Otro fallo que le he observado es que si no puede grabar un fichero de un dispositivo a otro no te avisa con algo llamativo o especial, como ocurre con el ICE únicamente se limita a enseñarte la "manita" y hay veces que no te das cuenta hasta pasado un buen rato.

Otra cosa mala que tiene es el manual el cual resulta muy escueto y no explica con claridad las funciones del programa como era de esperar para poder sacarle el jugo necesario.

Las carencias que le he visto son las siguientes: No puedes arrancar programas en Basic desde él, cosa que sí puedes hacer con el ICE. Esto sería fundamental porque te ahorraría escribir bastantes palabritas, ahorrando en velocidad. Otra cosa es que no puedes llamar al QRAM con el ratón, cosa que me parece muy mal y creo que no sería muy difícil hacerlo colocando una ventanita en algún lugar de la pantalla que no se borrara nunca y que sirviera para poner el cursor del ratón encima y llamar al programa en cuestión, de esta manera no tendrías que usar las teclas para nada si no quieres.

Hace poco estuve viendo un ATARI de un amigo y lo que más me gustó fue que, aparte de manejar con el ratón el entorno de trabajo, podías acceder a los subdirectorios sin tener que teclear su nombre. Aparecían como pequeñas carpetitas en la pantalla de iconos, que al seleccionar una de ellas te mostraba los ficheros grabados en su interior.

¿Se puede definir una impresora nueva en el QRAM, es decir, una que no venga en el menú que tiene? ¿Cómo hacerlo si la contestación es positiva?

- Vamos por el siguiente tema. Estoy pensando en realizar el diseño de una nueva fuente de alimentación para nuestra máquina. No se todavía como va a ser ni cuanto tiempo tardaré en hacerla, pero tengo la necesidad de una fuente más fiable y que no se caliente tanto. Se tendrán en cuenta posibles sugerencias y colaboraciones. Son siempre de gran ayuda y animan en el trabajo.

- Por último comentar que el programa SUPERCHARGE no me corre con la ampliación. Se para en la instrucción siguiente:

```
_base = RESPR(636)
```

No sé por qué lo hace, pero cambié todas las instrucciones del cargador por LRESPR name y tampoco me funcionó. No se mucho de este tema, entre otras cosas porque no tengo un buen mapa de memoria del QL. Si puede ser me gustaría que publicaseis un buen mapa y otra cosa muy importante, la localización de las variables del sistema y de las interrupciones. Recuerdo que el libro de Spectrum trata esto mejor explicado que el nuestro, ya que lo que viene en el manual no resulta muy explicativo. El artículo que se escribió hace tiempo sobre las variables del sistema no estaba mal pero tampoco explicaba detalladamente el asunto.

Otra cosa acerca del SUPERCHARGE. Quise cargar el programa BOOT para modificarlo y no se dejaba listar. ¿Por qué sucede esto? Me imagino que estará protegido, no lo sé, pero de todas formas ¿no podrías comentar algo acerca de las protecciones?

- Otra pequeña cosa. Cuando empezó hace ya algunos números el "curso" de código máquina me pareció una cosa muy interesante porque me serviría para adentrarme dentro de este mundo. Se varios ensambladores de varios micros, pero de 68008 y familia no tengo "ni flores", por lo que seguía el curso con mucha

atención no podía dar ideas porque no sabía nada de nada, y cual fue mi decepción cuando vi que el curso se acabó, cuando empezaba a tomarle gusto. Pediría que se empezara alguna cosa seria si es que, por supuesto puede alguien hacerlo. Gracias de antemano.

* Otra pregunta: ¿Para qué sirve el slot de expansión de la parte derecha del QL? Creo que he leído en algún lado que es para ampliación externa de RAM. ¿Es cierto esto, o es para enchufar más microdrives?

* ¿Podría alguien extenderse con la instrucción KEYROW? La hemos leído en casa y no hemos entendido gran cosa.

* Me he encontrado en algunos programas expresiones del tipo:

```
SELect On tecla
= 28
= 32
'
'
'
END SELect
```

¿Es válido poner las expresiones sin el ON? Me imagino que sí, sino no lo pondrían, pero ¿existen otras instrucciones que se puedan reducir como la anterior? ¿Hay algún sitio donde vengan todos estos "trucos"?

3 - Voy a intentar en este punto relatar mi experiencia con la SUPERQBOARD, desde que recibí ésta en mi casa. Trata de ser una ayuda para aquellos que se compren una de éstas y no tengan mucha soltura con estas cosas como me ocurrió [redacted]

Había pedido una SUPERQBOARD con ampliación de memoria de 512 K y versión de ratón con el ratón incluido. Además había pedido una unidad de discos doble de la marca NEC.

Lo esperaba ansioso y además lo necesitaba urgentemente. Por fin me llegó (fue aproximadamente un mes de espera). Empecé a montarlo rápidamente y me encontré ya con el primer problema. La SUPERQBOARD no entraba por el hueco correspondiente de la parte izquierda del QL porque hay dos tetoncillos que tropiezan con las placas del dispositivo a "enchufar". La solución es bien sencilla: sólo hay que recortar un poquito con una navaja ó cuchillo estas protuberancias, lo suficiente para que entren nuestras placas. La pregunta que me hago es: ¿Para qué pusieron estas puntitas en semejante sitio?

Una vez que la placa estaba puesta coloqué el ratón y conecté la unidad de discos a la SUPERQBOARD. Había otro pequeño problemita con el enchufe de la unidad de discos: era monumental de grande y algo raro ya que tenía tres puntas anchas y planas y además un fusible.

Realmente el enchufe resultaba bastante bueno pero no para una casa donde no se dispone de enchufes de este tipo. La solución fue sencilla: enganchar dos cables a las dos puntas adecuadas dejando la de tierra sin nada. No hay otra manera de hacerlo.

Ya estaba todo conectado por lo que enchufé todo y lo fuí conectando tal y como dice el manual. Primero el QL y luego la unidad de discos.

Todo funcionó perfectamente, vamos creo yo. El disco del QRAM estaba en el floppy 1. En la pantalla aparecieron los siguientes mensajes.

SANDY DISK CONTROLLER V1 18Y 01984
640 K random access memory
CARE/QJUMP Toolkit V2.10 01985
01983 Sinc air Research Ltd

Dus a cont nuación a la tecla F1 ó F2 para escoger el tipo de pantalla y empieza a cargarse el QRAM apareciendo cuando lo hace el mensaje siguiente

1987 QJUMP Qram V1 10 installed

Tienes ya todo instalado para empezar a ver todo lo que te da de si el equipo Coges el manual y empiezas a ver como llamar al QRAM Creia que se podria llamar con el ratón pero he podido comprobar que esto no es posible Vaya chasco realmente no me lo esperaba siendo además la versión Mouse del SUPERQBOARD Fue fué el primer desengaño Bueno empecé llamando al QRAM con la combinacion adecuada de ALT + SPACE y luego la tecla del 6 Como aparece un articulo sobre las ventanas de este programa no voy a entrar en detalle sobre su funcionamiento

Puedes hacer muchas cosas con este programa lo mejor que tiene es que es accesible desde cualquier punto y te puede ayudar muchas veces

Estaba grabando programas en disco cuando el equipo se bloqueó completamente Nunca me habia pasado nada semejante a esto, por lo tanto era algo de lo que le habia enganchado al QL Llevaba enchufado alrededor de una hora desde la primera vez que lo habia puesto

Reinicialicé de nuevo el aparato y funcionó otra vez bien durante aproximadamente 15 o 20 minutos cuando ocurrió de nuevo lo mismo Me alarmé un poquito porque creí que estaria roto Tuque todo para ver si lo tenia bien conectado y me di cuenta que la fuente de alimentación estaba muy caliente asi como también la parte de la SUPERQBOARD que queda fuera del QL y la parte superior de los microdrives, justo encima del disipador que va adosado al regulador de tensión de la entrada de la alimentación

Era lógico pensar que el motivo de los cuelgues era un consumo muy elevado debido a las memorias adicionales que le habia enchufado por ser estas dinámicas De todas formas me parecia extraño que no hubieran tenido en cuenta esto en la casa donde hacen estos periféricos Me puse en contacto con el vendedor y me dijo que el problema se presenta en todos los QL's que tienen la SUPERQBOARD y que la solución era sacar el disipador ó radiador que hay encima de los microdrives. Otra cosa que me dijo era que quitara la placa superior de las dos que trae la SUPERQBOARD y ver si asi funcionaba bien La placa superior es la de la ampliación de memoria y se quita relativamente fácil

Unicamente hay que tirar de la placa sujetando la tora con fuerza, deben separarse unos conectores a modo de puchio que sirven de union

Bueno me pareció raro pero asi lo hice.

El proceso es sencillo, como el equipo desconectado totalmente de la red únicamente hay que abrir el QL y con un destornillador pequeño, si puede ser en estrella aflojar el tornillo que fija el regulador o el disipador una cosa negra de metal bastante grande y negra que hay en la parte superior derecha del aparato Una vez hecho esto el disipador puede salir tirando de él con mucho cuidado de no dañar nada de alrededor Quedará entonces el regulador enganchado a un conector de plástico para quitarlo sólo hay que tirar del "circuito de tres patas" sujetando el conector de plástico con mucha fuerza Debemos fijarnos donde va cada pata enchufada para no equivocarnos más tarde a la hora de enchufarlo de nuevo

Ya tenemos quitado el regulador. Ahora lo que tenemos que buscar son tres hilos ó cables para conectarlos al conector de plástico que hemos dejado libre en el interior de QL y que irán hastalas tres patillas del regulador fuera del QL. Por lo tanto los hilos deberán tener la longitud suficiente para conectar interior con exterior. Conectamos cada cable a uno de los orificios del conector de plástico y sacamos los tres por algún orificio, recomiendo el de uno de los conectores de la NET, los cuales me imagino estarán vacíos. Llevamos los cables hasta el regulador y soldamos el extremo libre a la patilla correspondiente del regulador, que previamente he dicho que debíamos tener apuntado. Por precaución podemos aislar cada patilla de la contigua con un poco de cinta aislante para que no se puedan cortocircuitar. El siguiente paso es atornillar de nuevo el regulador a su disipador y dejarlo sobre la mesa. El proceso ha terminado, sólo queda cerrar el QL y enchufar.

Si no nos hemos equivocado al dar corriente aquello no echará humo y comenzará a funcionar perfectamente. Con el paso del tiempo veremos que el regulador comenzará a calentarse bastante. No hay que preocuparse por ello. Si se tiene a mano otro regulador podemos juntarlo mecánicamente al anterior y así se calentarán menos. Por cierto, se me ha olvidado decir antes que si tenéis a mano un poquito de silicona podéis darle al regulador por la parte de atrás para que haga mejor contacto con el disipador y pueda éste absorver más eficientemente el calor generado por el 7805 (regulador). La silicona tiene un color blanco y es como una pasta.

Siguiendo con lo de los cuelgues decir que esto no arregló nada, únicamente el reset retardó en unos minutos el momento del tan temido "puesta en off".

Se debe, me imagino, a que el calor desprendido por lo que había encima fuera no repercutía en las memorias y tardaban un poquito más en calentarse.

Por lo tanto cuando una de las veces se colgó el QL desconecté todo de la red y saqué la SUPERGHOARD para ver cuál de los integrados se calentaba más. Había dos de ellos que estaban "a caldo" y no eran memorias. Están situados en la parte inferior izquierda de la placa superior la cual contiene la ampliación de memoria ya que la inferior tiene el controlador de disco. Todavía no he tenido tiempo de buscar en catálogo que son estos circuitos, pero sin duda lo haré.

Quité la placa superior (la de la memoria) y probé así. El "tema" fue bastante bien, pero claro sin memoria adicional, cosa que no podía ser.

Ya no quedaba otra solución nada más que poner un ventilador. De todas maneras me puse en contacto con algunos socios de Madrid y encontré a uno que tenía una SUPERGHOARD y le había pasado igual que a mí. Lo solucionó poniendo un ventilador encima de los microdrives. Pudo hacerlo porque había quitado uno de los microdrives y quedaba un hueco para que el ventilador pudiera extraer aire del interior.

El ventilador es pequeñito aproximadamente mide 5x5 cm., y se alimenta directamente del ordenador (en continua).

Me puse a buscar un ventilador, pero no lo quería en continua sino en alterna, porque de esta manera no recalentaría más la fuente de alimentación. Por supuesto no es difícil encontrarlos en cualquier tienda de electrónica. Al final compré uno de dimensiones 8x8 cm. aproximadamente y además de funcionar en alterna me salió mas barato porque era de un desguace de fuentes de alimentación de otros ordenadores. El precio fue de aproximadamente 1 600 pesetas frente a las 4 o 5 000 pesetas que valen nuevos.

Para probar si resultaría este remedio, quite el ICE y lo coloqué en el hueco que deja libre. Para que extraiga aire solamente de dentro del ordenador hay que colocar algún material para comunicar el ventilador con la abertura a modo de canal, sin dejar rendijas intermedias. Coloqué unas pequeñas piezas de plástico para tal misión y desde entonces no me ha dado ningún tipo de problemas. Lo que voy a hacer ahora es un agujero un poco más a la izquierda de donde se coloca el ICE y un poco más grande. Allí engancharé el ventilador y hará su trabajo bastante mejor, aparte que tendré libre el hueco de las ROM s

La única cosa que me extraña es que conectaron una SUPERQBOARD a un QL versión inglesa y no tuvo esta serie de problemas. ¿Podría alguien explicar estos fenómenos paranormales?

Creo que mucha culpa de esto la tiene la mala alimentación que tiene nuestra querida máquina. Por eso me gustaría hacer una fuente de alimentación algo más grande y mejor que la actual. Otra cosa más, el disipador ya se puede meter dentro del ordenador para que no moleste. El artículo no tiene nada de nuevo pero plantea dudas para que la gente que las sepa resolver lo haga, cosa que sería de mucha ayuda para los que como el que escribe, no tiene muchos elementos de Juicio para responderlas. Si así se hace rogaría que las respuestas fueran todo lo extensas posibles y con base técnica suficiente como para no tener que preguntar por ella de nuevo.

****

Como se publicó en el citado boletín del mes pasado, página 25, se pueden hacer los pedidos individualmente, véase de 1 a 9 unidades, en el caso de que se decidiese apuntarse a una cola y esperar a que ésta fuese lo suficientemente grande como para abaratar más aún los precios, sería la alternativa.

Respecto a la traducción de la QRAM, todavía es un proyecto de elaboración del que además habrá que estudiar su producción y distribución.

Para comprobar la versión de la ROM, como ya se ha publicado en QLave se debe hacer:

```
PRINT VER$
```

En el toolkit II de QJUMP Ltd. se encuentra la solución a este problema, así como en alguna rutina en C.M. que circula de mano en mano pero que sepamos no es comercial.

El toolkit II al que nos referimos es el que va en microdrive pero suponemos que el que va en FPROM será idéntico.

La solución al problema del install_dat es, creemos, tener un insta l dat para folio y otro para DIN A4 en discos diferentes y utilizar el conveniente en cada momento.

Además debe usar el programa que viene en el ABACUS denominado config. bas. para que e. Quill busque en el device adecuado y no el mdvi_ que es lo que hace por defecto.

Para salvar un fichero en un devicee por defecto únicamente hay que seleccionar el comando salvar y a continuación darle el nombre con el que se desea salvar el fichero, sin decir antes si mdv1 o flp1 o lo que sea

El fichero temporal es una "guarrada" que el Quill hace a los usuarios que carecen de ampliación de memoria, la única solución es adquirir una ampliación y a partir de entonces el Quill no es que mejore mucho, pero se abstiene de definirlo. La misión de este fichero es la de emplear el mdv como zona de memoria virtual en la que va cargando el documento en que se trabaja hasta el momento en el que éste se va a grabar

Sin conocer más datos acerca de to programa en Superbasic, no podemos contestar a nada de lo que cuestionas, por lo menos quien suscribe estas líneas

Sobre el funcionamiento de los microdrives nos remitimos al especial de julio del 86 o en su defecto al libro de Dicken titulado. QL programación avanzada.

No, no sabemos como introducir una nueva impresora en el sumario de QRAM

El mapa de memoria se publicó en los primeros números de QLave, pero de todas formas véase la biblia del QL, el librito de Dickens

El Supercharge no presenta problemas con la ampliación, o tus programas son sospechosos o lo es tu ampliación, tu sabrás la respuesta.

El boot seguramente irá sin número de lineas y por tanto es "listable", para verlo puedes utilizar un editor o hacer

```
Copy mdv1_boot to scr
```

y después reescribirlo con tus modificaciones, y por supuesto con números de linea a no ser que trabajes con un editor

El slot de expansion situado a la derecha del QL, es para si todavía queda en este mundo algún "raro" capaz de ampliar el QL con "hasta 8 microdrives 6" más Que no le pase nada a quien lo intente.

Léase atentamente el manual sobre KEYROW, si quedan dudas vuelvase a leer y si definitivamente quedan dudas pregunte de nuevo

El sitio donde vienen los trucos como el del ON, etc se denomina QL Guia del usuario Sólo es cuestión de por una vez leerselo.

El enchufe de la fuente de alimentación de los floppies era tan bueno y especial porque es el standard en U K y no como aquí que en cada casa hay una chapuza eléctrica de instalación, comenzando por la mia propia, y a no ser que cada uno tome conciencia ymodifique su propia instalación sospechamos que los instaladores eléctricos tardarán mucho tiempo en darse cuenta de que esto no es Angola, y perdón por los angoleños, quienes no tienen culpa ninguna

Serafin Olcoz

Josu Regidor Eguren
Garaiolitza 5 bajo 48196 Lezama (Vizcaya)

Qlave-104

PROGRAMAS DE ALSI COMERCIAL:

- ¿Se puede abrir estos programas para corregir sus errores?

Según ALSI, la solución al problema de que una impresora EMC no haga salto de línea, es abrir la carcasa y cambiar un conmutador, pero me preguntó si esto no se puede hacer desde el programa para evitar abrir la impresora continuamente.

- El COMERCIAL 6 versión P3 tiene defectos al hacer las facturas en los redondeos y paso a totales.

- No funciona la ñ ni los acentos. ¿Le faltará el TRA 1?

- El ALSICONT versión T9 se cuelga al terminar de introducir asientos

¿Se puede sacar copia a disco sin depender de ALSI? Cada vez que les envio los programas me sale realmente caro entre lo que cobran ellos y el transporte

- ¿Qué quiere decir al terminar con los asientos la pregunta de "2-Clasificados o 1-Sin clasificar"?

- ¿Se pueden hacer más rápidos compilándolos (parece que están escritos en Super Basic, pero no se pueden parar ni ver los errores)?

****

Los programas de ALSI no se pueden abrir y a menos que ALSI quiera dar versiones sin errores nos tememos que no haya solución.

- El código de paso de linea se puede dar por software, pero ALSI ha preferido darlo por hardware y como el soft está bloqueado, no tiene solución.

- EL COMERCIAL 6 dice ALSI que no falla, es cuestión de demostrarselo

- EL ALSICONT no falla, lo mismo que antes.

- Si se puede sacar copia a disco fácilmente aunque suponemos que ésto a ALSI no le gustará nada. Respecto a la carestía del "mantenimiento", según ALSI ésta es mínima

- La diferencia entre Clasificados y Sin clasificar es la posibilidad de incluir un asiento con fecha anterior a la de su introducción o independientemente de la misma

- Se supone que si se pueden compilar pero si no se permite acceder al programa esto es "misión imposible" Una solución es pasarse a la competencia la gestión de TAKIS, la cual esta en SuperBASIC y se puede corregir y si se desea compilar

Aunque después de haber desembolsado un buen dinero por un paquete como ese y que no funcione como deberia, se merece algo más drástico

A ver quien deberia dejar las cosas claras y no andarse por las ramas, pero alguien interesado en el asunto y no yo.

Serafin Olcoz.

PROBLEMAS CON ARCHIVE

Tengo un programa casero de Archive para control de existencias, facturacion, compras y ventas que después de mucho mirar, me sigue dando un problema. No sé si esto relacionado con el programa o es algún defecto del QL.

A hacer compras lee todos los datos mediante variables que luego pasan al campo correspondiente, pero algunas veces, graba unos datos que son una mezcla de espacios, signos, números y letras que en parte son lo que se desea, dando una longitud tal al campo, que este desborda la pantalla hasta llegar a los 255 caracteres.

Al volcar este fichero a impresora, la mezcolanza de datos provoca pitidos y paradas de la impresora e imposibilita la lectura de los mismos.

Si alguien sabe el porqué de estos fallos, puedo enviarle el cartucho del programa para ver donde está el fallo.

PROBLEMAS CON EL RATON

Por medio del Club he adquirido un ratón que no escapa del pincel fácilmente ¿Hay algún truco o es un defecto del ratón? Además al imprimir el dibujo, inserta lineas en blanco, con lo que es imposible ver el resultado ¿Sabe alguien la solución?

MAS PROBLEMAS DE IMPRESIÓN

Los dibujos EASEL salen alargados en el papel y esto lo he observado en otros dibujos que aparecen en el boletin (por ejemplo el de ESPACIO 3D y los de LOGIA II del último boletin).

¿Cómo se puede solucionar?

Tengo una impresora BMC 1000, que parece ser compatible con la ADMATE.

NUESTROS PROBLEMAS DE "TELA"

Si de algo vale, téngase en cuenta mi sugerencia de subir la cuota si no conseguimos más socios, ya que la iniciativa demostrada por la Junta de este Club demuestra unas ganas de trabajar increibles, a pesar del poco apoyo que se podemos prestar los novatos como este humilde socio.

UTILIZACIÓN DEL ORDENADOR PARA CONTROLES

He leido muchas veces la frase "control por ordenador" y me pregunto cómo se hace esto. Mi caso particular es el de querer controlar una maqueta de tren eléctrico en la que funcionan a la vez 12 mese trenes con múltiples puntos de alumbrado y servicios.

¿Es el interface el encargado de dar salida y entrada a los impulsos eléctricos? ¿Cómo se haria en tal caso?

PROGRAMAS QL

En el apartado de ofertas se ven programas que no se sabe para qué sirven, y en cambio leo criticas de otros programas que no aparecen en las ofertas ¿Donde se pueden adquirir?

ETERNAS DUDAS: AMPLIAR O CAMBIAR EL QL

Sigo esperando el nacimiento del FUTURA, pero visto que ser retrasa he empezado a pensar en THOR 20 WF ¿Se puede saber claramente cuál de los dos es mejor?

Una información completa sobre estos aparatos sería conveniente a estas alturas, ya que el único medio que conozco para saber sus detalles es nuestro boletín

ARCHIVE-QDOCTOR

Cuando se corta la corriente con un fichero abierto (ARCHIVE), este pierde la señal de fin de fichero, y no se puede volver a abrir ¿Cómo se puede mediante QDOCTOR parchear este dato en el microdrive?

COPIA DE PROGRAMAS A DISCO

He pedido a Gran Bretaña la SuperQboard con 512 K y 2 unidades de disco así como el QRAM ¿Cómo podré pasar los programas comerciales que tengo al disco? Estos son TOOLKIT2, ARCHIVE, ABACUS, QUILL, EASEL, GRAPHIQL, CHESS, MATCHPOINT, KARATE, QDOCTOR y RATON

FUTURO DEL CLUB

Ahí va otra proposición

- Sacar el boletín bimensual manteniendo el precio de suscripción y aumentando las páginas en un 50%. (Hay tiempo para prepararlos y producen menos gastos)

- He sabido que existen otro tipo de clubs en España dedicados al QL, de los que nuestros socios forman parte Estos clubs tienen más socios que nosotros y pueden estar interesados en entrar en el nuestro, ya que creo que el costo es más bien bajo.

QRAM ESPAÑOL

Por supuesto me apunto a la posibilidad de conseguirlo traducido, a pesar de que acabo de comprarlo en inglés

MAS...

Del artículo FORUM del último boletín (firmado por G L. de Málaga), no he sacado nada en limpio, debido a la traducción literal que ha hecho del inglés

¿Hay alguien que tenga un modem (p.e. Astracom) y que esté dispuesto a explicar su uso y si nos debemos animar a comprarlo? Podríamos utilizarlo los miembros del club para comunicarnos entre nosotros, ¿no?

¿Qué es el ICE? Por más que he releído los QLave no consigo encontrar más que referencias y no una explicación de lo que es.

Para cuando contacté con Sevilla, se les habían acabado los filtros de red PREMO ¿Puedo conseguir uno de otra manera?

¿Hay algún modo de compatibilidad con el AMIGA 500? Un amigo va a comprar uno y me gustaría saberlo ya que leí hace tiempo que los programas de 68008 pueden correr en un 68000.

¿Qué fue del "QLUB" que Investrónica anunciaba en su folleto del QL, que nos iba a mantener informados mediante una cuota?

Josu Regidor
LEZAMA (QLave 104)

****

Sobre el primer problema, sin ver el procedimiento en sí, no se puede asegurar nada. Lo más practico resultaría que incluyera el programa en la libreria, siguiendo los trámites establecidos, y ver si alguien puede solucionar sus defectos.

La salida de esta opción del Starmouse es pulsar sencillamente el botón del ratón, con cuidado porque si no se volverá a activar. El problema que menciona a continuación se le puede achacar a un fallo en adaptación de la impresora a las características del programa (lo mismo le ocurre con los otros programas de representación). Puede solucionarlo comprobando los parámetros necesarios por éste y los que puede dar su impresora. Si ya tiene algun otro programa que real ce volcados de pantalla a su gusto, en lugar de este, se puede utilizar sin ningún problema.

Las deformaciones que presentan los gráficos que aparecen en el boletin son realizadas para adecuar el tamaño del gráfico al de la pagina en la cual ha de aparecer. Este efecto es más notable en la mayoría de las portadas, donde comprimimos el dibujo por no recortarlo por los laterales.

Para realizar el control de otros aparatos eléctricos o electrónicos por medio de un ordenador es preciso tener un interface de comunicación entre ambos, de forma que el ordenador imparta ordenes en base a un programa establecido de antemano, que el interface se encarga efectivamente de transformar en impulsos eléctricos, los cuales pueden ser entendidos por el aparato, que puede mandar una respuesta al ordenador. Un ejemplo muy conocido son los propios periféricos de un ordenador.

En el caso que platea, lo más práctico es que busque en algún libro publicado sobre el tema la forma de realizar un interface. Hay que tener en cuenta que normalmente está descrito para un modelo especificado, pero conociendo la parte electrónica del QL, siempre es posible crear uno a la medida.

Una forma es pedir de libreria el fichero para Archive donde se reune información sobre todo el software conocido pra el QL, con un breve comentario sobre la utilidad de cada programa. Sobre el hecho de comentar programas que no se anuncian en ofertas, es lógico, por el número de casas que venden productos para el QL y con las que no hemos podido establecer contacto para publicar sus productos en el boletin.

Sobre el tema de ordenadores compatibles con el QL, siempre se ha intentado estar al dia sobre el tema. Más información que la que ha sido publicada no es posible daria porque no la tenemos.

La forma de realizar la salvación de ficheros, es buscando cuál es el último bloque que le corresponde al fichero en el microdrive y editarlo. Hecho esto,hay que situarse en el último de los 512 octetos y escribir el valor 26 en decimal o 1A en hexadecimal, que es el código que le corresponde a final de fichero no ha sido corrompido y hay datos malos en algún sector. Se puede aprovechar e inventar corregirlos. Todas estas operaciones son fáciles de realizar con cualquier editor de microdrive. También se puede consultar el "Manual del Usuario" en el bloque dedicado a dar información sobre los programas de Psion en el párrafo "Estructura del fichero".

E pasar programas de microdrive a disco no ofrece problemas si no estan protegidos contra copias ilegales. Si el programa es original no hay dificultad pues normalmente tienen la opción de realizar copias de seguridad, con lo que se puede realizar una en disco, pero teniéndo en cuenta que siempre será preciso tener el microdrive original en uno de los dos lectores. Para los programas que vienen incluidos en el QL no tendrá ningún problema. En la biblioteca de programas hay algunas rutinas que adaptan programas de microdrive a disco como son el CHESS y el MATCHPOINT

Sobre las opiniones acerca del club, no podemos hacer más que agradecerlas, sabiendo que al menos hay socios que se preocupan por él. Las propuestas están ahí y tal como está la situación,no han de ser echadas en saco roto sino que han de ser consideradas y tenidas en cuenta por la nueva Junta Directiva

E. ICE es un entorno de programación creado para el QL que utiliza los menus corridos, iconos y ratón al igual que el Macintosh.

Originalmente, el programa no permite hacer muchas cosas, mirar el contenido de un microdrive, realizar copias, ejecutar programas, etc., pero la propia casa, ha creado programas que pueden ser ejecutados a la vez sobre este entorno, como son programas de dibujo,por ejemplo.

E. QL.U.B nunca fue operativo en España.

En Inglaterra sí lo fue, hasta su disolución al cancelarse el convenio existente entre SINCLAIR RESEARCH Ltd. y los gestores del club: PSION. Cuando el QL llegó a España el QLUB estaba ya en sus últimos estertores

Con el AMIGA no hay forma de realizar compatibilidad. Que ambos ordenadores utilicen el mismo procesador no quiere decir nada. Los programas en código máquina serán los, que no utilicen para nada las propias características del ordenador si que se pueden trasladar de uno a otro, pero nada más. Sobre los filtros: los únicos que lo disponían en España era el GI de Sevilla. Las demás peticiones de información sobre modems, quedan abiertas a quien quiera contestarle

Manuel Millán
ZARAGOZA (QLave)

NOVEDADES

Hace ya aproximadamente 20 meses, una firma se hizo con los derechos de producción con el único fin de paralizar la producción, y librarse definitivamente de ella, pues perjudicaba sus intereses. Es posible que esa firma esté jugando con doble baraja, porque solamente le interesa vender, y si se demuestra que la gente desea PC 68K, fabricará máquinas basadas en un 68000.

Actualmente el QL tiene una cantidad impresionante de periféricos (todos los meses aparece algo nuevo en el mercado), y una buena colección de títulos de Software. No entiendo como una máquina amenazada de muerte con una producción de cero máquinas, y unos usuarios casi desmoralizados, ha podido continuar viva entre sus usuarios. Pues producir Hardware y Software para una máquina en esas condiciones es cosa de locos, ya que el número de usuarios no crece, desciende. Aun así el número de QLs vendidos en todo el mundo, es posible que no haya sido superado aun por el Amiga o los Atari ST. Aunque el Thor ha sido una pequeña ayuda, su precio comparado con el anunciado para el Futura es caro, y eso ha influido en sus ventas.

En periféricos ha aparecido Multi dual disc drive de Sandy, el cual consiste en una unidad de disco doble, pero una 3 5" y la otra 5 25 (todo en uno). Se puede usar con la SuperQboard y la Trump Card. Muy interesante para aquellos que deseen usar el CP/M Emulator sin problemas (o un posible emulador de IBM PC).

Otra novedad es el QTALD, que consiste en un sintetizador de sonidos via RS232C, y con unas caracteristicas fuera de lo normal (Pe decir fecha y hora en viva voz en varios idiomas, o eso creo). No uso el port de expansion. Distribuido por la firma MAXTRONICS R&D Ltd., de Nueva Zelanda. La misma firma distribuye dos juegos, que pueden funcionar con o sin el QTALD (una nueva dimensión en juegos), el Alien HIJACK (me recuerda al Alien 8 y el Night Lore) y el Puzzle Mania.

También ha aparecido en el mercado un nuevo procesador de Texto, TEXT 87. Según la propaganda (entregada a los socios de Quanta) es el procesador de textos más rápido que se ha escrito para un ordenador personal) (1 o 1 8 segundos en scroll una pagina, según el tamaño), y tiene caracteristicas fuera de lo normal. (Varios tipos de letras, distintos tamaños, etc.). Segun fuentes de confianza, se ha observado que el teclado Shon es de membrana, igual que el del QL, pero más resistente.

A los usuarios de QLs en USA parece que les gusta la máquina. Existe una firma que vende QLs, o algo parecido, en forma de Kit.

He observado últimamente, lo siguiente:

- Han desaparecido varias revistas de informática en nuestro pais.
  Se editan muy pocos libros (por no decir ninguno).
- Ha descendido el boom de 1.984. Está desapareciendo el interés por la informática.
  Los PC compatibles defienden una batalla perdida frente a los ordenadores de 32 bit (y los 68XXX con el nuevo de 64 bit, ya os podeis imaginar que va a pasar a corto plazo).

Según mi opinión, el QL es un ordenador que cuando apareció en el mercado estaba adelantado a su época.

COMMODORE ATACA DE NUEVO

Commodore ha lanzado el Commodore Amiga 2000. Sus caracteristicas son Multiprocesadores, arquitectura abierta, super gráficos, MsDOS compatible, verdadera multitarea, y NetWorking.

Hablando en cristiano, podemos correr todo el Software del Amiga simultaneamente con el software del IBM (el QL es el único 68000 que no posee un emulador de IBM PC pero en su dia se anunció para el Futuro)

El objetivo de Commodore, no es difícil de adivinar, es introudcir el Commodore Amiga 500 en los hogares, y el Commodores Amiga 2000 en los negocios industrias y otros mercados.

Commodore y Atari han comenzado su campaña de navidad, y promete ser muy feroz Pero commodore dice que su Commodore Amiga 500 deja a la mayoria de los PC compatibles convertidos en juguetes. Estoy de acuerdo con ellos, porque es verdad Pero no lo estoy en que el primer equipo de su nivel con multitarea real pues el primero fue el QL en 1 984, y en estos tiempos el Amiga estaba en fase de diseño El sistema operativo TOS (Atari ST) no es multitarea

En muy corto plazo, los 68000 serán los más usados sin riesgo de error (los PC-compatibles solamente pueden alargar su vida engañando a la gente)

Salvador Merino
Málaga: QLave 154.

D.U.A. (Documento Aduanero Unificado)

Para todos aquellos que os habrais atrevido a solicitar algún pedido desde el extranjero deciros que vuestros temores no sólo terminan al llegar la notificación de vuestro pedido por Correos.

Aquí comienza realmente el problema, si no es que lo hayais tenido antes, como ejemplo, que os hayan perdido vuestro paquete (El mio estuvo perdido varios meses y a base de reclamaciones lo conseguí).

Seguramente creereis que solo llegareis y recogereis el paquete, pues no, te dirán que hace falta un D V A. y tú te preguntarás que es eso del D.V A y para que sirve

El D V A sirve para que los mangantes de los Agentes Aduaneros te chupen un poco la sangre y te saquen unas diez mil pesetas por hacerte y rellenarte el documento aduanero, con lo que sumado al 12% de IVA la broma te puede costar entre 15 y 20000 pts lo que no te hará mucha gracia

Para aquellos que no querais que se os sablen, aqui os doy el número del Boletín del Estado que es el siguiente

- B O E núm 56, Viernes 6 de Marzo de 1987, Circular núm 958, del 21 de Enero de 1987 de la Dirección General de Aduanas e Impuestos Especiales sobre instrucciones para la formalización del D.V A.

En la próxima página teneis una copia de un D V A formalizado, lo único que teneis que cambiar solo en lo referente al lugar de destino de procedencia cantidad de dinero , ya vereis vosotros mismos en el B O E. Si teneis alguna duda consultar con nosotros, per os digo que os leeis atentamente el B O E no tendreis ningún problema.

En el mismo Correos, habrá un agente de la Aduana, que es quién os tramitará vuestro paquete, también os tendrá que decir donde podeis conseguir el D V A si se pone tonto decirle que os ireis al Inspector Regional de Aduanas que lo tendreis en vuestra delegación de Hacienda de vuestra provincia.

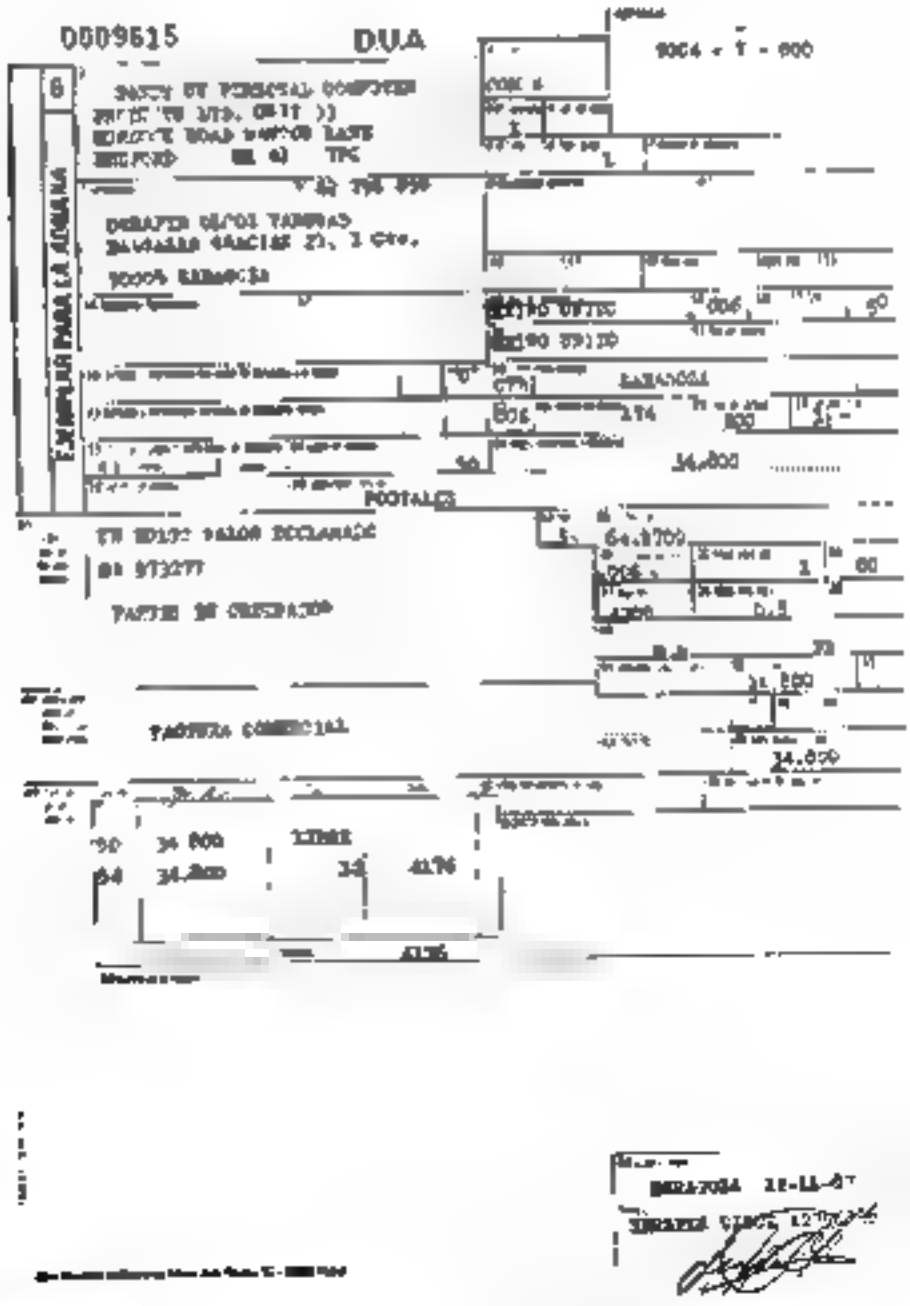
Para llenar el D V A lo tendreis que hacer con máquina de escribir, también debereis de pedirle los siguientes datos y papeles al que esté en correos

Número del certificado de paquete.
Licencia de Exportación (viene dentro del paquete, y tendreis que entregarles una fotocopia de esto, cuando entregueis el D V A)
Factura comercial, también entregar fotocopia
Tendre s que saber el peso del paquete y el numero de bultos

Bien, con todo esto no creo que tengáis problemas, en todo caso si os surge alguna duda poneros en contacto con nosotros.

Suerte y al toro

Diego Alcalá
Vicepresidente de QIuve



DATAS

El siguiente programa es una alternativa al programa publicado en el QLave de Agosto para crear líneas de datas. Este programa carga los datas en una zona reservada llamada espacio para realizar posteriomente un CALL a esa zona si interesa

Para acelerar la velocidad carga los datos con lbytes utilizando para saber la memoria necesaria el procedimiento indicado en el programa código publicado en Septiempre y que aquí se encuentra entre las líneas 30 - 70

El programa crea un procedure llamado rutina situado a partir de la línea 6000 El IF de la línea 6080 controla el número de datas por línea (en este caso 15)

```
10      MODE 1
20      INPUT "Nombre del origen"; a$: INPUT "Nombre de los datas", b$
30      OPEN_IN Pt3,a$
40      a = PEEK_L(163958)
50      IF PEEK (a + 4) = 254 THEN a = PEEK  ELSE a = a + 4. GO TO 50
60      Long = PEEK_L(a + 80)-64. PRINT "Longitud", long
70      CLOSEPt3
100     espacio = RESPR(long): LBYTES a$, espacio
110     OPEN_NEW Pt3, b$
120     PRINT Pt3, "6000DEFine PROCedure RUTINA"
130     PRINT Pt3, "6010 RESTORE 6030:espacio = RESPR (";long;")"
140     PRINT Pt3, "6020 FOR bucle = 1 TO ", long", READ dato: POKE
        espacio + bucle, dato"
150     PRINT Pt3, "6030 DATA";: linea = 6030
160     FOR G = 1 TO long + 1
170     IF G = long THEN PRINT Pt3, PEEK (espacio + G-1); EXIT G
180     IF (G MOD 15) THEN PRINT Pt3, PEEK(espacio + G-1)," ", ELSE
        PRINT Pt3, PEEK (espacio + G-1) linea = linea + 10 PRINT Pt3,
        "DATA";
190     END FOR G
200     PRINT Pt3, linea + 10; "END DEFine"
210     CLOSE Pt3
```

El fichero generado por este programa es totlamente autónomo pudiéndose añadir mediante merge a cualquier programa aportando extensiones al Superbasic, etc.

Enrique Sanchis
Valencia (QLave-46)

¿COMO JUGAR AL AJEDREZ MIENTRAS SE ESCRIBE SOBRE CODIGO RELOCALIZABLE?

Para que un programa en código máquina pueda ser ejecutable en el QL debe ser relocalizable. Ello se debe a que el sistema operativo, el QDOS, se reserva el derecho de cargar un programa ejecutable en la posición de memoria que crea conveniente de acuerdo a sus necesidades. Por ello el programa no puede asumir

que su código comienza en un determinado punto de la memoria y decir, como la instrucción actual está en la posición 234568 de la memoria ahora te vas a la posición que está 6080 (240648-234568) bytes por delante de la actual. Un programa que piensa como el primero sólo funcionara si se carga en la posición de memoria en cualquier zona de la memoria, ya que todos sus saltos son relativos a la posición en la que se cargue, sea cual sea ésta

En principio, el QDOS se reserva el derecho de cargar todo donde quiera (no sólo los programas ejecutables) por lo que todos los programas deberían ser relocalizables. Sin embargo algunos programadores hacen "trampa", a costa del usuario. Así algunos programas (fundamentalmente juegos) se suelen cargar con algo parecido a

```
10  a = RESPR(0)
20  b = RESPR(a-170300)  REM 170300 se pone como ejemplo
30  LBYTES juego, 170358.REMark 170358 es la dirección que el programador
    ha pensado que debe empezar el juego
40  CALL 170358
```

Antes de pasar a explicar este programa de carga, observemos el mapa de memoria RAM del QL.

Ocupación	PANTALLA	VARIABLES	CANALES	LIBRE		RESPR
Posición	98304	131072	163840	????	229736(128K)	753664(640K)

La primera zona la ocupa la pantalla (posiciones de memoria 98304 a 131071). La segunda y la tercera son ocupadas por las variables del sistema (131072 a 163839), y acuerdo a las necesidades del QDOS. su límite superior es desconocido. La última zona es la que puede ocupar la memoria reservada con RESPR, que empieza a llenarse por la última posición posible (229736 en un QL de 128 K, 753664 en uno de 640 K) La zona intermedia que hemos resumido como libre, es ocupada por los buffer de memoria de los dispositivos, por el basic,y en su caso por los programas ejecutables.

En el programa de carga anterior la primera línea devuelve la posición de memoria superior libre (229376 o 753664 para un QL de 128 y 640 K respectivamente, si no se ha ejecutado anteriormente ningún otro comando RESPR)

La segunda, reserva desde dicha posición hasta la 170300.

En la tercera se carga el juego en la posición (170358) requerida por su código no relocalizable

Dicha posición está, por supuesto, en el intervalo reservado en la línea 20 (entre b y a)

La última línea llama al programa.

La primera en la frente para el usuario: si el programa es largo, la posición de carga debe ser lo suficiente baja como para que el programa quepa entre dicha posición y la última disponible en un QL de 128 K (229376).

Evidentemente el programador se ha asegurado que no sea demasiado baja como para que quede por encima de la zona habitualmente libre en un QL sin ampliar recién reseteado (por encima de ?????).

El programa carga sin problemas en un QL pequeñito. Ahora bien, cojamos un usuario que quiere cargar el programa en [redacted] flamante QL ampliado con una Trump Card a 768 K de RAM.

Es probable que la carga se detenga en la linea 20 con un error "sin memoria" ¿Maravillas de la ciencia que un programa que cabe en 128 K no quepa en 768 K?

"Programmers had milk" mejor dicho Efectivamente, al ampliar la memoria y añadir nuevos dispositivos al QL, el sistema operativo aumenta en unos pocos K la posición ?????

Ahora es muy probable que esa posición quede por encima de la de carga del programa

La linea 20 no puede reservar toda la memoria disponible por encima de 170300, por la sencilla razón que de 170 300 a , por ejemplo, 170410, la memoria está ocupada Fl programa no carga por falta de memoria ¡ a pesar de que tal vez en la memoria cabe 10 veces el programa!

Y hale, a desmontar la Trump que hay que jugar con el VROOM (Aunque existen algunas pequeñas rutinas que resetean el QL haciéndole pensar que sólo tiene 128 K y permiten bajar ????? lo suficiente como para rodar algunos de estos programas sin necesidad de desmontar el portaaviones) Supongamos ahora que ????? queda por debajo de la posición de carga del programa, ¿se pueden multitarear estos programas con otros ejecutables?

Pues no Si intentamos cagar el programa antes de los RESPR, la linea 10 nos dará el error "no finalizado" ya que no se puede RESPR cuando ya hay un programa ejecutable en marcha

Si cambiamos el RESPR por ALCHP (Supertookit) o similar, al ser la "filosofía" de esta función diferente, el programa de carga no funcionará Si intentamos cargar el programa ejecutable después de los RESPR, casi seguro que nos dará un error "sin memoria", ya que la única memoria libre que le quedará al QL será la situada entre ????? y la posición de carga del "juego", que seguramente será muy pequeña

Supongamos ahora un programa relocalizable con un programa de carga como

```
10  a = RESPR (longitud del programa)
20  LBYTES programa, a
30  CALL a
```

¿Puede ser multitareable? La respuesta (salvo problemas de otro orden) es Sí. Basta cargar los otros programas entre la linea 10 y la 30, o antes de la 10 sustituyendo, en este ultimo caso, RESPR por ALCHP

Evidentemente no puede multitarearse con el basic ya que después del CALL a, el basic queda inactivo hasta que se acabe el programa

Pero hay otras soluciones.

La "difícil" Un programa LBYTES relocalizable puede ser transformado con unos pequeños cambios en uno EXEC

La "fácil" compilar el programa de carga Compilado (recuerda que en un programa compilado RESPR se hace igual a ALCHP), asignale (con DATASPACE, por ejemplo) una memoria de datos igual a la longitud del programa más un par de Kbytes Ejecutándolo con EXEC programa, compilado y con CTRL/C pasarás de un programa al basic o a otro programa

¿Limitaciones? Las del CTRL/C del QL (ventanas destructibles, no vuelve a un programa si el cursor está desactivado, etc)

La solución, el QRAM de Tony Tebby

Desgraciadamente hay muy pocos programas de este segundo tipo

Un caso especial "mixto", el ajedrez de PSION (versión 2.01) Si se lee con un poco de atencion el programa de carga, se ve que puede ser cargado en cualquier posicion de memoria si ésta es un múltiplo de 256 El programa de carga puede ser simplificado al siguiente

```
10 a = RESPR(76520):REMark 256 bytes más de la longitud del programa
   REMark RESPR puede ser sustituido por ALCHP
20 a = INT (A/256)*256 + 256:REMark Calcula laprimera posición de memoria
   multiplo de 256 por encima de la reservada anteriormente
30 Lbytes mdv1_chess, a
40 CALL a
```

Compílalo, asígnale una memoria de 76 Kbytes y ejecútalo con EXEC_W, un programa SWITCHER, o con QRAM y EXEC.

Aún como QRAM, es conveniente parar el programa (comando WAIT) antes de cambiar a otro ya que las rutinas de dibujo en pantalla no pasan por el QDOS y las pantallas de los otros programas serían destruidas por CHESS, ¿pero para qué iba a ser tan estúpido de dejar pensar al ordenador su próxima jugada mientras yo estaba concentrado escribiendo esta carta?

Hal, CTRL/C y a seguir jugando al ajedrez

Ernesto de Jesus Alcañiz
ESTRASBURGO (QLuve-56,

TRANSMISION DE FICHEROS QL - MACINTOSH

Nota Este articulo se publicó en el boletin de Micros del Centro de Cálculo, de la Universidad de Zaragoza, en el núm. 5 correspondiente al mes de Octubre de 1987 Su autor es Juan Arana, encargado de la sección de microordenadores de dicho centro de cálculo

Siguiendo nuestra serie de ejemplos de transmisión de datos entre diversos equipos, comentamos en este número la transmisión entre Macintosh y el conocido QL de Sinclair

QL tiene dos puertas serie con una clavija bastante especial que se puede conseguir (con cierta dificultad) en los distribuidores españoles en el pais de origen del equipo o en algún club de usuarios (p.ej QLave, Apartado 403, 50080 ZARAGOZA) Las conexiones del cable son las que se indican en el esquema adjunto
Estas puertas tienen el nombre lógico SERnphz donde

n = numero de puerta (1ó 2)
p = paridad
e = par
o = impar

s = espacio
h = handshaking
i = ignora
h = handshake
z = protocolo
r = Tira de datos no EDF
z = tira de datos con EDF
c = igual que z pero convierte el ASCII 10 (en el QDOS carácter de comienzo de nueva linea, en el ACII 13

Por omisión es SER:h (8bit, sin paridad, concordancia, handshake)

SER2 es DTE (Equipo Terminal de datos)
SER1 es DCE (Equipo de transmisión de datos)

Para enviar una cadena desde QL a la puerta serie

OPEN#4, SER1c BAUD 9600
PRINT#4, "Cadena a enviar"
CLOSE#4

(BAUD fija la velocidad de transmisión en baudios. 75, 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600 1920)

Para enviar un fichero desde un dispositivo (mdv1_, mdv2_, flp1_, fdk1_) a serie

COPY_N device_FILE TO SER1c

(Si se utiliza el comando COPY en lugar de COPY_N, al comienzo de los datos QL transfiere información sobre la cabecera asociada al fichero)

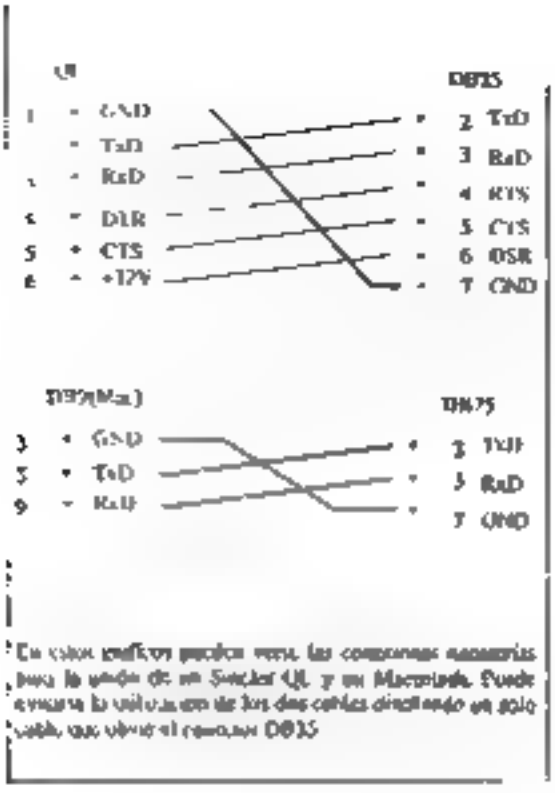
Para recibir desde la puerta a la pantalla (SCREEN) del QL
COPY SER1c to SCR_

Para recibir en un fichero
COPY SER1c device_FILE

En macintosh se puede utilizar algún programa de comunicaciones. Por ejemplo, con VERSATERM se debe colocar las características adecuadas de velocidad, bits de stop y paridad (en Setting activar Xon/Xoff, None, 8 bits, 1 0 y en Baud, 9600). Dentro de Sttings/Extras activar Map Return (-) New Line, Auto Wrap Around, New Line Mode

Para enbiar un fichero ("solo texto") activar en File, Send Stream y elegir el fichero que se quiere enviar a la vez que se activa la orden de recepción en QL Para recibir, activar File, Save Stream que guardará los datos que vayan apareciendo en pantalla en un ficheroen disco cuyo nombre habrá sido solicitado.

Juan Arana, Serafín Olcoz



¿COMO CAMBIAR DE MODO DE PANTALLA SIN CAMBIAR DE MODO DE PANTALLA?

En algunos programas de carga, aparece la siguiente linea poke 98403 2. lbytes mdv1_pantalla 131072 poke 98403,8 La parte central de la linea es la que carga la más o menos artistica pantalla ¿Pero qué son los dos extraños pokes que la acompañan? Estos pokes están situados en la zona de memoria que utiliza el hardware interno quecontrla las entradas y salidas (los mdv pantalla, etc) Tras una serie de ensayos, he llegado a la conclusión de queen e byte 98403 se almacena la siguiente información.

bit 1 =0 El hardware de video lle la pantalla almacenada en su lugar correspondiente
= 1 El hardware de video no lee lapantalla
bit 4. 0 Lee la pantalla en modo 4.
1 La pantalla está almacenada a partir de la posición 131072 (pantalla estandard)
1 La pantalla está almacenada en 163840.

No he encontrado la significación de los demás bits del byte 98043 El Ql dispone de dos pantallas (scr0, la standard, y scr1) que se almacenan en lugares diferentes de la memoria Actualmente en la posición correspondiente a la segunda pantalla se encuentran almacenadas también las variables del sistema.

por lo que esta segunda pantalla es dificilmente utilizable Si se hace "poke 98403,128" (128 en binario 10000000), es decir si se pone en 1 el bit 7 del byte 98403, la pantalla del QL sufre una extaña variación. Estamos "viendo" las variables del sistema Para volver a la situación normal "poke 98403,0" o simplemente "Mode 4" ó "Mode 8", ya que la rutina del Mode actualiza el valor del byte 98403 ¡¡¡ Atención. como la pantalla no señala lo que ocurre en la pantalla "verdadera", lo que pulsemos no se verá reflejado en elmonitor, y habrá que hacerlo a "ciegas"!!! Si hacemos "poke 98403,2" (2 igual al binario 0000010 , el monitor aparecerá totalmente oscuro. El hardware de video ha dejado de leer la pantalla En la linea de Basic con la que hemos encabezado el articulo,pondrá la pantalla en negro, cargará la pantalla en memoria ¡¡¡Pero no se verá nada hasta que el siguiente poke active la lectura de la pantalla!!! Habitualmente cuando una pantalla se carga, esta va apareciendo poco a poco conforme se va leyendo del disco.

Con la linea de carga anterior, la pantalla aparece de "golpe" El último poke permite cargar una pantalla sin cambiar el mode "poke 98403,8" (8 = 00010000) realiza el mismo efecto que "mode 8", pero no se produce la limpieza de la pantalla y además el QDOS no se entera que le han cambiado el modo ¡Con lo cual se pueden producir efectos "extravagantes" si se intenta trabajar con "modo 4" para el sistema operativo y "mode 8" para el hardware del QL) Evidentemente, estos pokes ajenos al QDOS no deben realizarse en una buena programación, además de que pueden causar incompatibilidades con otras versiones del ordenador

Ernesto de Jesús Alcañiz
Estrasburgo (Qlave-56)

OFERTAS

VIPTRADE S A División de Soft-ATARI
Pl Conde Valle de Suchil 15 -OF 6 28015 - MADRID
TELF (91) 447 17 57 (preguntar por Margarita Talesac)

La lista de programas de septiembre para ordenadores Atari es muy pequeña (P E para los ST, un procesador de textos, una hoja de cálculo y cuatro juegos. Según ellos, pueden conseguir a sus clientes cualquier programa disponible en U K Ultima hora ha aumentado la lista de programas ST a 21 prog Tienen una oferta de cartuchos de Software a precio muy bajo para sus consolas de juegos Y Software para los 600XL/800XL/130XE. Lo único que nos puede interesar son los discos vírgenes

SW/201 5"1 4 DCDD SWISSDISK	250 Pt
SW/202 3"1/2 DCDD SWISSDISK	600 Pt
GX/203 3"1/2 DCDD GRAFOX	550 Pt
NA/206 5"1 4 NASHUA (Caja cartón)	550 Pt
NA/207 3"1/2 NASHUA (Ind plástico)	550 Pt
301 DSC5 Envase 5 unidades discos 3 5" SC/DD (429 pts. c/u)	2.145 Pt
311 DSC5 Envase 5 unidades discos 3 5" SC/DD (536 pts. c/u)	2.680 Pt
315 DSC50 Envase 50 unidades discos 3.5" SC/DD (360 pts. c/u)	18 000 Pt
316 DSC50 Envase 50 unidades discos 3.5" SC/DD (480 pts. c/u)	24 000 Pt

Los precios arriba indicados no incluyen IVA y gastos de envio

Existe la posibilidad de poder comprar esos discos casi a mitad de precio, si nos ponemos de acuerdo para comprar en cantidades superiores a 100 y un mínimo de 500 al año, pues esta tarifa es la de P V P en las tiendas (único problema dar un CIF para la factura) Si alguien es usuario de ordenadores Atari o conoce un amigo que posea uno, quizás le interesaría pedir más detalles a Viptrade S A He sido usuario de Atari en los últimos años 70, pero cambie a Sinclair por razones de precios

Salvador Merino
Málaga (Qlave 154

COMPWARE

57 Repton Drive
Helmgton
Crewe CW1 1SA
TELEX 26 58 71 MONREF G

QL Floppy Disc Drives con Expansión de memoria

Interface de Disco	Con un drive 2.5"	Con dos drive 3.5"
Interface Cumana (Sin RAM)	228	308
Interface Cumana + 512K Miracle Expanders	308	388
SuperQboar (con interface paralelo)	268	338
SuperQboar (con interface paralelo y 256 K RAM)	318	418
SuperQboar (con interface paralelo Y 512 K RAM)	384	434
Caja de 10 unidades de discos DSDD		29

TRUMP CARD

768 K RAM — Dis Interface — ROM Toolkit II
RAM Disc — Screen Dump — Memory Shrink
Printer Buffer — Por 189 libras.

Limpiadores de Ordenadores

Limpiador de una via (5 amp) — 14 libras
Limpiador de 4 vias (13 amp) — 24 libras

Multi Print

Por solo 5,99 Libras. Software para imprimir múltiples copias de un documento En multitarea

HARDWARE

Sinclair QL (30 días de garantía)	119.00 Libras
Astracom 1000 Modem con software)	189 00 Libras
Miracle System V23 (1200/75)	45 00 Libras
Monitor Microvitec CUB 14" color (alta resolución)	279 00 Libras

Expanderan 512K con doble conector	90.00 Libras
SuperQboard 119.00 +256 K RAM 199.00 +512 K RAM	215.00 Libras
Interface de disco CUMANA	79.00 Libras
Unidad de discos 3.5", 720K	139.00 Libras
Unidad de discos 3.5", 720K DOBLE	219.00 Libras
Caja de 10 floppys 3M (DS/DD)	29.00 Libras
Caja para almacenar 40 discos 14 Libras 80 discos	18.00 Libras
Limpiador Ordenadores	Ver página anterior
4 Microdrives en caja	7.50 Libras
20 (usados únicamente) microdrives en caja 29.00,. Nuevos	39.00 Libras
Caja para almacenar 20 microdrives	6.00 Libras
CableSERIE	15.00 Libras
Cable impresora (Ej. Medic, Tandy)	15.00 Libras
Interface centronics incluido cable	20.00 Libras
Cartucho QL_ROM	10.00 Libras
EPROM 27128	6.00 Libras

SOFTWARE

QL EXPERT	49.95 Libras
QL Mega Toolbox	29.95 Libras
Computer One PASCAL (2.01)	39.95 Libras
Computer One FORTH (2.01)	39.95 Libras
Computer One MONITOR (1.04)	19.95 Libras
Computer One PROFESIONAL MONITOR	39.95 Libras
Computer One ASSEMBLER (2.00)	29.95 Libras
Computer One TYPING TUTOR	14.95 Libras
SUPERCHARGE (Compilador BASIC)	59.00 Libras
Metacomco LATTICE C	99.00 Libras
Metacomco ASSEMBLER	35.00 Libras
Microdrive Copycat	10.99 Libras
QL SWOPPER (2.00)	19.95 Libras
BOOT 128 K	5.99 Libras
1 TO 1 DUMP	5.99 Libras
QL MDV TOOLKIT (extensives)	9.99 Libras
QL Assembly Lang MDV TOOLKIT	19.95 Libras
RAM disc en Microdrive	14.95 Libras
CARE ROM TOOLKIT II	36.00 Libras

Puestas al día en Software:

Devolver el manual original junto con el remite y recibirá la última versión del software siguiente

Computer One Software	10.00 Libras
Task Swopper (2.00)	10.00 Libras
C One Monitor o Profesional (retorna cartucho)	20.00 Libras

COMENTARIOS DE PROGRAMAS

PROGRAMA. QLIBERATOR Release 3-1

EDITOR. LIBERATION SOFTWARE

¿Por qué un compilador de Superbasic?

Los programas se cargan en una fracción del tiempo normal
Usan menos espacio en el fichero y en memoria
Se ejecutan más rápido que la versión interpretada
Están ocultos a la vista de terceras personas, pues el código es indescifrable cuando es examinado

Mientras que el objetivo del Turbo era la velocidad, en el Qliberator es la máxima compatibilidad con el Superbasic.

Según una comparación hecha por QL World, la cual era intentar compilar 11 programas de diferentes autores, estilos y aplicaciones. El resultado fue el siguiente

De los 11 el Turbo solamente era capaz de compilar nueve haciendo correcciones mientras que el Qliberator compilaba ocho sin aplicar ninguna corrección. Al final, los once programas compilados con el Qliberator todos corrían mientras que dos del Turbo daban problemas (solamente 7 programas compilados)

En velocidad el turbo es normalmente un 30% más rápido que el Qliberator, pues produce un código 13 veces más rapido que el Superbasic frente a 8.7 del Qliberator

Parece que nos hemos olvidado de comentar el Qliberator V 3.1, pero no es verdad, continuen leyendo.

He comprado el Qliberator directamente a Liberation Software por 60 libras. Me han enviado un disco de 3.5" (estoy cansado de MDV originales defectuosos), una factura, el manual del usuario y varios folios, que contienn lo que ha sido añadido a esta última versión.

La V 3.1 a diferencia de las anteriores no está protegida, pero mantiene un número de serie. El manual tiene 88 páginas en las cuales se explican todas las posibilidades de este compilador. Este compilador puede dejar en verguenza a muchos compiladores de Basic de maquinas que presumen de superiores, pero todos sabemos que no lo son.

Esta versión dispone de un sistema menú idéntico al usado en la QRAM. Aunque no depende de la Qram puede correr en ésta, y usar sus facilidades. Entre sus posibilidades destacar que se puede pedir ayuda dentro del programa

a) Compilación automática

LOAD MDV1_Demo_SORT	Carga programa a memoria
LIBERATE MDV1_Demo_SORT	Comienza fase 1 y fase 2

b) Compilación interactiva

LOAD MDV1_Demo_SORT	Carga programa a memoria
LIBERATE MDV1_Demo_SORT	Crea 'mdvw demo sort_wrt'

Cursor está posando sobre el nombre del fichero origen
Pulse Space

MDV1_Demo_SORT	Introduce el fichero, los otros defecto

C Comienza compilacion

Las pa a bras que no se pueden compilar son:ALTO, DLINE, EDIT, RENUM LIST CONTINUE, RETRY, LOAD, LRUN, MERGE, MRUN NEW Y SAVE

Se pueden comp lar también las palabras de los diferentes Toolkits pero deben estar en memoria en el momento de la compilación y cuando el programa compilado está corriendo

Nota Algunas palabras similares a las anteriores no se pueden compilar

Los comandos extra del Qliberator sirven para la comunicación inter job error trapping, job control procedimientos externos (se pueden usar como residentes y como over lays., compilando librerías de subrutinas, guardar el programa en Eprom (solamente para programadores de Eprom), etc

Siguiendo los consejos del manual y nuevos comandos se pueden conseguir velocidades cercanas al código generado por el Turbo

No creo que ex sta en el mercado un compiledor Basic para un PC con las caracteristicas del Qliberator

Con el Qliberator los programadores de Superbasic pueden explorar as posibilidades multitarea del QL. Hasta ahora han estado reservadas a los programadores de código máquina y otros lenguajes.

EL TOOLKIT II + QRAM + QLIBERATOR + 896 K RAM convierten al QL en uno de los ordenadores personales más potentes que actualmente existen (Pero la hora del relevo está cerca, si no ha llegado ya)

Aún el Qliberator V 3.1 le queda una gran prueba, compilar todos los programas en Basic de la librería Qave He intentado compilar algunos, y no he tenido casi ningún problema con los que funcionan bien Pues el Qliberator puede compilar cualquier programa que corra perfectamente en modo intérprete, pero también compila con las mismas burradas del programador en modo intérprete (si el original se detiene por un error, el compilado tambien).

El Qliberator solamente compila el Superbasic usado en las versiones JM o AH ROM, para que el código corra en todos los QLs.

Pero tenemos que tener mucho cuidado con los bugs de estas versiones, y no usar los nuevos comandos de las versiones JS y MG.

Salvador Merino
Málaga (QLave-154)

PROGRAMA: WANDERER.AUTOR: LANDOIS.SERVICIO: JUEGO

CALIDAD en general:	9
VELOCIDAD de trabajo:	8
Efectos GRAFICOS:	9
Efectos de SONIDO:	7
Calidad de los GRAFICOS:	9
Calidad de los SONIDOS:	7
TOTAL de Puntos	49
a dividir entre	6
MEDIA RESULTANTE:	8.2

Calidad: * Buena *

Este programa arranca con un boot y aunque hay que esperar un poco para que se cargue vale la pena una espera "tan larga"

Este juego está hecho para el uso de esas gafas de cristal (celofán) bicolor (las gafas de 3D)

Nada más cargarse el programa se nos da una presentación en la cual ya se nos demuestran algunas de las grandes posibilidades que ofrece el juego en relación a sus gráficos.

Pulsando ENTER se nos presenta una cuadrícula donde hay que diferenciar cuatro clases de cuadros unos que en su interior no tienen nada otros que tienen un planeta otros que tienen una especie de laberinto y por último un solo cuadro que tiene en su interior una cabeza de un gato.

Las teclas con que se juega en este programa no son los cursores, ni tampoco en una palanca de juegos, se juega con LAS TECLAS DE FUNCION y eso ya conlleva una cosa, si no quieres jugar de lado debes colocar el ordenador en la posición en que te queden las teclas de función más cercanas, pero parece que los autores nos quieren poner las cosas más difíciles por ello nos mezclan la posición de los movimientos en las teclas de función Lo normal es que la posición de las teclas equivaliera a la posición de los cursores y el espacio pero nos han puesto F1 equivalente al cursor izquierdo, F2 que equivaldría a cursor derecho nos la ponen como cursor arriba, F3 que sería el ESPACIO nos lo ponen como cursor derecho, F4 que tocaría a cursor arriba nos la ponen como cursor abajo y para fastidiar más la cosa F5 que sería cursor abajo nos la ponen como ESPACIO o FIRE

Al inicio podemos escoger cualquier posición dentro de la cuadrícula excepto el cuadro con la cabeza de gato y los que tiene laberintos el primero porque hasta que no pases por todos los demás cuadros no puedes luchar contra el gato y los segundos porque no se puede entrar

Por ello solo se pueden escoger dos opciones

La primera son los mundos. En ellos juegas al poker con el ordenador donde se te presentan cinco cartas debajo del indicativo del cuadrado con el mundo escogido y después dos cartas que puedes cambiar entre las cinco primeras para formar: parejas, trios, escaleras, etc y escogiendo la opción de QUIT se vuelve a la cuadrícula La segunda es escoger un cuadrado en blanco con lo que entramos en la parte más entretenida del juego

Lo primero, el ordenador nos pone a la máxima velocidad de nuestra nave y durante un tiempo nos hace viajar a través de las estrellas hasta que poco a poco nos va reduciendo la velocidad hasta la mitad y nos pasa el control de nuestra nave a nosotros, así y porque ahora controlan la velocidad de la nave podremos derribar las diversas figuras que se nos presentan como aviones de papel, bolas, circulos, etc Lo bueno de los gráficos de este juego es que el dibujo de los enemigos es que representan las tres dimensiones con una gran calidad.

¡Ah se me olvidaba, a medida que van consiguiendo puntos el nivel de dificultad va subiendo, y cuando te matan, el programa te deja una segunda oportunidad haciendo aparecer una pirámide con la que puedes destruir a otro enemigo consiguiendo la continuación del juego si se derriba al enegimo o terminando la partida si el te destruye a ti.

Se llega a poder entrar en el cuadro del gato cuando has pasado por todos los cuadros y tienes los puntos suficientes, aunque yo la verdad no sé como es porque lo cierto es que llegar a entrar al gato es muy complicado, yo no lo he conseguido

¡Ah! la decisión de subir la cuota me ha parecido la mejor

Carlos J Castillo
VALENCIA (Qlave 211

PROGRAMA : TORTUELOGO

Autor: Christina MATHIEU

Editorial: PYRAMIDE

Este programa es una versión recortada y escrita en francés del lenguaje logo

Mucha gente tiene asumida la idea de que el Logo es un lenguaje que sirve solo para que aprendan los niños Esto no es así. Logo es un lenguaje de inteligencia derivado del Lisp pero adaptado para que resulte atractivo para los niños Sin embargo, no resulta un lenguaje fácil de aprender

El Logo nace en 1986 cuando un grupo de personas, relacionadas con el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), se propusieron desarrollar un lenguaje, basado en el Lisp, para niños.

El más destacado era Seymour Papert Anteriormente había estudiado el aprendizaje de los niños con el eminente psicólogo educacional Jean Piaget. En el MIT, Seymour trabajó en estrecha relación con Marvin Minsky, experto en inteligencia artificial.

En el desarrollo del Logo Symour intentó unir las teorías de sus dos colegas sobre el aprendizaje y la inteligencia artificial. Hasta 1980 no fue posible que el Logo alcanzase al público debido a la mucha memoria que requiere este lenguaje Fue en esta fecha cuando la aparición de micros con suficiente memoria (más de 32K) y la publicación del libro Mindstorms (Basic Books) de Seymour hicieron que Logo se extendiese En la actualidad Symour está asociado con Logo computer Systems Inc. (LCSI) que suministra programas de logo para ordenadores domésticos como el ZX Spectrum y otros

Yo tengo un programa Logo de LCSI y he podido apreciar la potencia de este lenguaje.

No sé si existe Logo LCSI para el QL si alguien tiene noticias de ello ruego que me comunique quien lo distribuye.

El Logo no solo es recomendable como lenguaje de aprendizaje sino que también es muy bueno para adquirir hábitos de programación estructurada y como puente hacia otros lenguajes de inteligencia como Lisp y Prolog

El programa que comentamos comprende solo la parte gráfica del Logo suprimiendo todo lo referente a tratamiento de listas. Las definiciones pueden ser recursivas y las variables pueden ser locales y globales cumpliendo las reglas de ámbito Sólo hay que tener cuidado que no sea la condición la última instrucción de un procedimiento recursivo, pues se cuelga.

Actualmente estoy dando unas clases de introducción en un colegio y estoy utilizando este programa con 5 QIs. Hasta el momento he tenido buenos resultados incluso con los de primero de E.G.B. aunque me parece algo prematuro teniendo solo 6 años. Los alumnos realmente buenos son los de cuarto y en adelante.

Este lago no tiene comandos para imprimir pero es muy fácil cargar una rutina que vuelque, cuando queramos, la pantalla.

El conjunto de instrucciones es el siguiente:

DE MOVIMIENTO:

AV	Avanza la tortuga
RE	Retrocede la tortuga
TD	Gira a la derecha
TG	Gira a la izquierda

CONTROL DEL LAPIZ:

LC	Levanta el lapiz
BC	Baja el lapiz
FCC	Cambia de color el lapiz

CONTROL DE PANTALLA:

VE	Borra la pantalla e inicializa la tortuga
NETTOIE	Borra la pantalla sin mover la tortuga
ORIGINE	Inicializa la tortuga sin borrar la pantalla

CONTROL DE PROGRAMA:

REPETE	Repite un grupo de instrucciones Ej. de cuadrado REPETE 4 (AV 50 TD 90)
POUR	Define una palabra nueva Ej. POUR CUADRADO REPITE 4 (AV 50 TD 90)
DONNE	Es como el Basic Ej. DONNE "A 30 (Hoz que A sea 30) Ej. DONNE "A a + 1 (Incrementa A)
SI	Para condicionar Ej. SI: A)10 (REPETE A(4 AV A TD 90))
STOP	Detiene un proceso

AYUDAS.

LISTER	Permite editar definiciones
SAUVE	Permite grabar las definiciones
RAMENE	Permite cargar las definiciones
TERMINE	Para finalizar la sesion de logo

EJEMPLOS:

POUR POLN L REPETE N (AV L TD 360/ N)
Define un poligono de N lados de longitud L.

POL 5 40
Hace un pentagono de 40 de lado.

POUR ARCO REPETE 9(AV TD 10)
Define un arco de 90 grados.

POUR PETALO REPETE 2(ARCO TD 90)

Define un petalo con dos arcos.

REPETE 10(PETALO TD 36)
Hace una flor de 10 petalos.

Lorenzo José Ayuda
SECRETARIO DE QLave

PROGRAMA: Viewpoint

VERSION: 1.03

EDITORIAL. RUBICON COMPUTER SYSTEMS
11 Bannerdale Road
Sheffield S7 2DJ
REINO UNIDO

PRECIO Aproximadamente 17 Libras.

Este es uno de los primeros programas de diseño grafico en tres dimensiones (CAD 3D) que salieron para el QL. No conozco directamente ninguno de los otros 4 o 5 que existen, por lo que no podré compararlo con ellos.

Primero decir que el servicio de Rubicon es excelente. Cuando recibí la primera copia (version 1.00), ésta daba algunos problemas con el cambio de modo de pantalla. La devolví y al cabo de dos semanas tenia una nueva versión (1.03) que no sólo solucionaba el problema sino que además era ejecutable realmente en multitareo (con EXEC). La razón del mal funcionamiento de la primera versión era, segun especificaron de Rub con alguna diferencia que existe en la rutina de cambio de modo en las ROM MG con respecto a las ROM inglesas y que no habían podido detectar debido a que el programa sólo había sido probado en QLs ingleses. El programa está protegido, por lo que es necesario colocar el master en mdv2_ (o flp2_ en la versión disco).

El programa permite el dibujo de figuras en tres dimensiones. La figura puede ser rotada en la pantalla en cualquier sentido, a la vez que alejada o acercada. También es posible cambiar la perspectiva.

Es sorprendente la velocidad a la cual se ejecutan los giros de las figuras (el programa está escrito completamente en código máquina). Así una figura puede ser, en menos de un minuto, rotada 360º redibujándolo en intervalos de 5º. Además existe la posibilidad de girar la figura hasta un determinado angulo sin redibujar cada vez la pantalla, con lo que el tiempo empleado es mucho menor.

El programa puede funcionar en modo 4 o modo 8. Admite el dibujo de lineas, esferas, rectángulos, cajas, y poligonos de hasta 10 lados. Las figuras pueden ser trasladadas a través del eje X, y o Z. Se puede crear una imagen especular (imagen en el espejo) de la figura dibujada. Se pueden definir poligonos opacos, es decir poligonos que no dejen ver los objetos que están detrás. El cursor puede ser posicionado fácilmente sobre un vertice previamente definido gracias a una rutina de búsqueda. Todos los colores del modo empleado están disponibles para el dibujo.

Como ayuda al dibujo, se pueden presentar en pantalla los ejes de coordenadas o una reticula del plano de trabajo. Los vértices y superficies definidas pueden ser listadas en pantalla o en impresora.

La entrada de datos es sencilla, pero como inconveniente señalar que sólo se puede borrar el último elemento introducido. Por ello se aconseja salvar

asidamente la figura para en caso de error, "borrar" los últimos elementos introducidos usando la última figura grabada.

Se puede añadir texto al dibujo pero éste no rota con la figura. La introducción de texto tampoco es muy flexible pero para los últimos retoques de una figura que se quiere imprimir lo mejor es quizás utilizar un programa de dibujo en dos dimensiones apropiado.

La figura puede ser salvada en disco para poder ser recargada posteriormente por Viewpoint o que el programa salva es la rutina que crea para el dibujo de la figura concreta en 3D. También puede ser volcada a la impresora. Además se puede salvar una vista elegida en 2D para poder ser utilizada por otro programa. En este caso la figura se salva como una rutina de dibujo en 2D que por tanto no puede ser recargada por Viewpoint y no en la forma standard de pantalla de 32K. Aunque así ocupa mucho menos espacio (menos de 7K), para poder pasar la figura a otro programa es necesario redibujar la figura desde el BASIC para lo cual se suministra un programa, y salvar la figura con Lbytes. Otra posibilidad más rápida es aprovechar la multitarea del QL para, con la figura en pantalla, pasar al BASIC y salvar con Lbytes.

Los datos para el volcado en impresoras EPSON o SEIKOSHA vienen en el programa y solo has que especificar en un primer en qué impresora se va a hacer. Recordar que los modelos de SEIKOSHA 800 y 1000 utilizan el standard EPSON. En relación a las raras impresoras que no sean compatibles ni con EPSON ni con SEIKOSHA puede hacerse suministrar de al programa los datos necesarios, desgraciadamente en este último caso los datos de la impresora no pueden ser salvados por lo que serán necesarios suministrarlos de nuevo cada vez que se cargue Viewpoint.

El manual está muy bien escrito con numerosos ejemplos y figuras. Además se incluyen unos ficheros con dibujos de demostración. En todo momento se puede entrar en el "comando modo" demostración" en el que aparece en pantalla un cubo o los ejes, según se desee, sobre los que puede probarse el efecto de los diferentes comandos.

Ya utilizo el programa para el dibujo de moléculas en tres dimensiones. Una vez introducidos los datos, elijo el punto de vista más adecuado a mis deseos.

Utilizo un programa de dibujo en 2D para darle los últimos toques de presentación. Tengo que confesar que el programa cubre muy bien mis necesidades.

¿Defectos? Resumiendo lo dicho:

No permite la introducción de los datos de la figura mediante la "importación" de un fichero real creado con otro programa. Esto eliminaría los inconvenientes de la falta de flexibilidad en la introducción de datos.

No permite salvar directamente la figura en el formato "standard" de pantalla para poder leer directamente desde otro programa.

No permite salvar los datos de la impresora instalada.

Dos comentarios finales:

El programa lee la matriz del teclado la cual es dependiente de la situación de las teclas. Por eso, en los QLs españoles para lograr los efectos deseados es necesario pulsar

- ' donde el manual dice ((menor)
- ' donde el manual dice) (mayor)
- ' donde el manual dice ?

Para vo car en el SEIKOSHA 800 o 1000, se puede elegir la opción EPSON Sin embargo, la imagen sale bastante deformada (los circulos en forma de elipse) Los siguientes datos logran una mejor salida.

Bloque 1	6 10 10 10 27 65 8
Bloque 2	5 27 42 6 224 0
Bloque 3	5 27 42 6 192 1
Bloque 4	2 13 10 (depende de la situación de los switches de la impresora)
Bloque 5	5 10 10 10 27 50

Ernesto de Jesús Alcaniz
Estrasburgo (QLave 56)

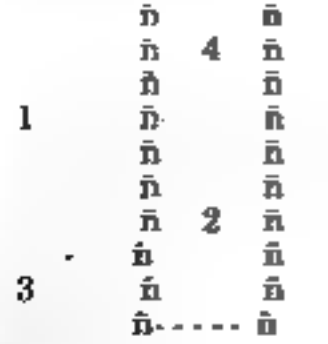
TITULO: PCB - Printer Circuit Poard Designer
AUTOR: FLORIAN SCHASE
EDITOR: TALENT
SERVICIO: Programa de Utilidad

CALIDAD en general	9
VELOCIDAD de trabajo:	8
Efectos GRAFICOS:	8
Efectos de SONIDO:	***
Calidad de los GRAFICOS	7.5
Calidad de los SONIDOS:	***
.....	.....
TOTAL de Puntos	32.5
a dividir entre:	4
MEDIA RESULTANTE:	8.125
Calidad: " Buena "	

Este programa es un diseñador de circuitos impresos electrónicos y por lo que ha podido ver desde el poco tiempo que lo tengo es bastante bueno y puede quitarnos de la cabeza, a estas personas que nos gusta hacer nuestros propios circuitos electrónicos, más de un quebradero de cabeza.

El programa llega en dos cintas de las cuales, de una, hay que realizar una copia para que el programa funcione ya que trabaja con el mdv1_ y busca el original en el mdv2_ Las cintas quedan así MASTER que es el original que se nos entrega PCB1 que es la copia que hemos tenido que hacer a la cinta original, y PCB2 que tiene una Libreria, un circuito, y una placa de demostración

Cargamos el boot de la copia que hemos realizado y después del rotulo de TALENT se nos pide que introduzcamos el MASTER en mdv2_ para comprobar, y después de la comprobación aparece en pantalla la figura que viene a continuación



La zona 1 es por donde se nos presentará algunos mensajes (digo algunos por que son pocos) y el circuito placa y el circuito de pistas.

La zona 2 es donde se realizan las entradas de datos y donde aparecen los menús de trabajo de cada comando y el menú general.

La zona 3 es por donde se nos pedirán las unidades al cargar algun fichero o por donde se nos especificarán algunos datos.

Y la zona 4 es donde se presentan los ficheros cargados en memoria con los que podemos operar. En un principio, siempre que vayamos a realizar una placa, deberemos cargar una **librería** que es donde están definidos algunas formas de componentes para utilizar. Ejemplo DIL16 que es un circuito integrado de 16 pantallas, o DIPL4 que genera una resistencia pequeña.

Sin la librería cargada no podemos pedir ningún componente porque no están definidos.

Tenemos al comenzar el programa las opciones de:

LOAD:que sirve para cargar la librería o el circuito y la placa si ya los tenemos creados.

INPUT: que sirve para crear los componentes y las conéxiones en la placa.

PLACEMENT: que sirve para colocar los componentes en la posición que queramos dentro de los límites de la placa.

ROUTE: es la parte más compleja del programa. Con este comando y con sus sub-comandos se realizan el autorotulado (creación automática de pistas), rotulado manual, cambio de atributos (para realizar líneas curvas o en angulos), etc. Este comando tiende a bloquear al ordenador.

SAVE: Que sirve para grabar un circuito o una placa que hayamos realizado.

OUTPUT: que sirve para extraer a la impresora la lista de componentes, el circuito, la placa de componentes, etc. .

EXIT: y con esta opción se retorna a SuperBASIC.

Al principio he mencionado que para utilizar un componente antes debería estar definido, pues bien, el programa que crea las definiciones de componentes viene en la cinta PCB2.

Este pequeño programa crea las posiciones de los PIN (terminales de un componente), crea una forma a ese componente gracias a unas rayas para realizarlo, y graba, borra y modifica una librería.

Ahora paso a dar una explicación más detallada de cada uno de los comandos y de sus opciones disponibles.

- **Comando LOAD**

Al seleccionar el comando LOAD aparece la ventana 2 el sub-menu de opciones LIBRARY, CIRCUIT, BOARD, y EXIT.

Por medio de las teclas de función se selecciona la opción deseada leyendose el fichero que se le indica al programa.

Podemos cargar solo la libreria para diseñar un circuito, pero si cargamos un circuito debemos cargar también su placa y viceversa, porque puede producirse un bloqueo al intentar realizar una acción sin los dos ficheros de placa (BOARD y de circuito (CIRCUIT).

Seleccionando la opción EXIT se retorna al menú principal.

- **Comando INPUT**

Al seleccionar el comando INPUT aparece en la ventana 2 el sub-menú COMPONENTS, CONEXIONS, y EXIT. Al escoger o la opción de componentes o la de conexiones, el programa comprueba si se ha cargado por medio del comando LOAD la lista de componentes o la de conexiones. Si la lista escogida está en la memoria del QL, entonces, se presenta en la pantalla 2, y si no está, entonces, se espera a que pulsando F5 se inicie a dar los datos al ordenador. Cuando se ha terminado de realizar el trabajo con alguna de las dos listas se pulsa ESC y se vuelve a sub-menú de INPUT.

- **Comando PLACEMENT**

Cuando se selecciona el comando PLACEMENT aparece en la ventana 2 un sub-menú que a primera vista es complicado y al final resulta que no lo es.

Aparecen las opciones de PLACE, RECONECT --, PLACEMENT RECONECT, RECONECT + +, PLACEMENT RECONECT +, y RECONET C O.

Las cinco últimas te permiten modificar las posiciones del orden de conexiones a realizar colocando la doce por la seis, la uno por la ocho, etc.

La opción PLACE con sus dos sub opciones SELECT y EXIT es bastante singular a la vez que entretenida por lo que hace de moverte los componentes y sus respectivas conexiones a través de la placa.

La opción EXIT del sub-menú de PLACEMENT funciona igual que los demás EXIT de otros comandos.

- **Comando ROUTE**

Este comando es bastante largo de explicar todas las acciones que realiza así que expondré las más llamativas.

* **Autoroute ***

Este comando coge la lista de conexiones existente en la memoria del ordenador y una a una las va realizando en la memoria sin presentarnos lo que va haciendo para así ganar velocidad. Pero cuando encuentra una conexión dificultosa y no la puede realizar, entonces, nos presenta como va quedando el circuito y espera a que pulsemos una tecla para que el continue. Con varias pasadas de esta opción se eliminan casi siempre esas conexiones que se le "atragantan"

* **Manual Route ***

Esta opción te permite ir realizando las conexiones manualmente ur.ando en a pantalla por donde quieras los terminales de los componentes En caso de que a guna p.sta no sepas como realizarla puedes pasar al Autoroute para que este la real ze

- **Comando SAVE**

Este comando graba en el microdrive una placa con las def nciones de componentes y el circuito con las definiciones de sus componentes para su posterior uso.

Comando OUTPUT

Este comar do presenta el circuito terminado (el de pistas) por impresora para su posterior uti.zación ya sea para copiarlo a una placa de circuito impreso o para traspasarlo a una hoja de papel de vretato para la utilización de obtención de circuitos impresos por medio del metodo fotográfico (a alguno esto le sonará a chino)

- **Comando EXIT**

Este comando hace retornar al ordenador al SuperBASIC

Carlos J Castillo
VALENCIA (QLave-211)

PROGRAMA: NUCLEON

AUTORES: A. GASSMANN y F. MOEREL

EDITOR: PYRAMIDE

NUCLEON es un paquete de software ciertamente heterogéneo Incluye programas que generan programas (WINDOWS, MAESTRO, COMPACT DRAW, CLONE), un editor de caracteres e iconos (CHARACTERS), un conjunto de extensiones Superbasic y un programa que además de otras cosas permite coordinar, integrar), todo esto (THE INTEGRATOR) El objetivo de este paquete es ayudar al programador en Superbasic, y hay que decir que ciertamente lo logra en gran medida.

A. WINDOWS

Este programa permite diseñar una pantalla con una o diversar ventanas con una facilidad extrema

Es posible crear una pantalla de cualquier color o combinación de dos de el os, y situar sobre ella un conjunto de ventanas, sin sombra o con una sombra que podremos definir (tamano, colo). Todas las ventanas de definen fácilmente color borde tamano situación, número de canal) Se dspone de un conjunto de comandos que permiten desde la obtención de ayuda, volver a comenzar un diseño cerrar una ventana abierta, abrir una nueva, etc Cuando hemos diseñado una pantalla a nuestro gusto ,WINDOWS generará un procedimiento

Superbasic que reproducirá nuestra creación y que podremos incluir en cualquier programa. Como dice la publicidad 100% de creatividad y sin necesidad de codificar, ya que el el programa el que programa, valga la redundancia

B MAESTRO

Este es un programa espectacular por sus resultados.

Ante una partitura y usando un menu de iconos podremos crear cualquier melodia y luego MAESTRO creará un procedimiento Superbasic que usando la indomable instrucción BEEP, reproduzca nuestra obra. El programa limita a treinta notas por melodia, pero siempre se puede construir una melodia larga componéndola a trozos de treinta notas

C. COMPAT DRAW

Aqui los resultados bajan bastante. El objetivo perseguido es importante: Crear un programa que nos permita dibujar usando sencillos comandos, y que luego cree un programa Superbasic que reproduzca nuestro dibujo. El problema es que el programa gráfico es realmente difícil de manejar, y por ello dificulta pero no impide, la obtención de gráficos compilados. El programa Superbasic se va creando al tiempo que realizamos el dibujo, de manera que también es posible editar el programa, y de esta forma modificar el dibujo. No es posible cargar una pantalla no realizada con este sistema (QLPAINT, PEINTRE, etc.).

Es posible utilizar iconos realizados con el programa CHARACTERS. Lo ideal sería un programa con la sencillez de QLPAINT y que tuviese la opción de generar un programa que reprodujese el dibujo.

D. CLONE

Este es un programa independiente, y permite instalar otro programa que contendrá el nombre de todos los ficheros del cartucho donde resida y que al ejecutarlo realizará una copia de éste.

E. CHARACTERS

Este programa permite crear nuevos sets de caracteres, asi como definir iconos que son en realidad caracteres gigantes (un solo color, tamaño igual a 3x2 caracteres en case 1,0). Sin el aspecto de los iconos el programa decepciona, definir un juego nuevo de caracteres, es algo extremadamente sencillo. Se proveen ya un par de nuevos set de caracteres y también un conjunto de iconos.

Hay que decir que añadir un juego nuevo de caracteres ocupa cerca de 24 K

F. EXTESNIONES AL SUPERBASIC

COMPRESS. Esta rutina permite comprimir una pantalla de 32 K llegando a ocupar según la complejidad hasta 8K. La rutina provee de 2 nuevas instrucciones y 3 funciones que permiten manipular pantalla comprimidas. Pero sólo la rutina ocupa ya 33000 bytes.

FONT. Permite seleccionar un jeugo de caracteres para un canal especificado

SPRAY Coloca en la pantalla un icono determinado.

PAINT Una nueva versión de FILL.

LOCK Esta rutina proporciona dos nuevas instrucciones LOCK y UNLOCK, que permiten bloquear y desbloquear respectivamente la función BREAK de QL. En mi versión del programa, LOCK hace lo esperado, pero UNLOCK cuelga el QL.

EXIT Esta rutina añade todas las extensiones del SUPERCHARGE

G. THE INTEGRATOR

Este programa tiene como fin principal juntar todos los procedimientos que hallamos creado con los anteriores. Por ejemplo podemos tener un programa cualquiera para el que hallamos creado un procedimiento que defina y abra la ventana que utiliza (WINDOWS), que utilize alguna melodia o sonido de presentación creado con MAESTRO1, que además haga uso de algun juego de caracteres diferente del normal (CHARACTERS), y que presente algunos procedimientos que dibujen algo (COMPACT DRAW) Pues bueno podremos unir todos estos procedimientos a nuestro programa Además necesitaremos algunas rutinas, y para ello THE INTEGRATOR creará si se lo pedimos un programa que cargue todas las que necesitemos y que arranque (boot) nuestro programa definitivo

Pero THE INTEGRATOR no solo es esto, también puede utilizarse como gestor de ficheros, pues dispone de comandos que permiten visualizar el contenido de fichero renombrarlo, copia selectiva borrado selectivo, fusión o concatenación de ficheros, etc.

Juan Francisco Brivu Casas
VALENCIA (QLave-65)

RUTINA PARA MEJORAR EL PROGRAMA COPIADOR DE LA LIBRERIA

El programa "copiador" de la librería sirve para hacer copias de seguridad de programas comerciales cuyo sistema de protección es el célebre número grabado en los cartuchos de microdrive y que distingue un cartucho de otro Para ello lee dicho numero en el cartucho original y formatea el nuevo cartucho con el mismo numero (ver QLave del mes de Julio de 1 986).

Sin embargo dicho programa no funciona siempre adecuadamente, cuando hay conectados otros dispositivos de tipo fichero al QL (por ejemplo discos flexibles discos ram, etc).

El programa falla porque no lee el número del dispositivo adecuado sino de otro, tal como explico a continuación.

Cuando un microdrive o disco es leido por primera vez (por ejemplo simplemente al hacer un DIR), se abre para él un bloque de definición física. Este bloque contiene entre otros los siguientes datos.

Byte Numero	Nombre	Tipo palabra	Significado
16	FS DRIVR	Larga	Puntero de acceso al "layer link" del dispositivo (*)
20	FS DRIVN	Byte	Número de dispositivo
	Byte	Reservado	
21		Byte	
22	FS. MNAME	World + 10 bytes del nombre medio	
32		World	Número del medio
34	FS FILES	Byte	Número de ficheros abiertos

(*) En los bytes 38,39,40 de dicho "layer link" se encuentra el nombre de. dispositivo

El número que buscamos está en la posición 32 de dicho bloque, pero hay que saber donde está dicho bloque.

La posición de todos los bloques de todos los dispositivos se guarda en las variables del sistema. En concreto, en la posición 256 de las variables del sistema (es decir en la posición 163096 (comienzo de las variables) más 256 = 164096. En concreto desde 164096 hasta 164160 pueden llegar a guardarse los punteros a los bloques de definición de 16 dispositivos diferentes en forma de palabras largas, ocupando cada una 4 bytes de memoria (16=(164160 - 164096)/4)

Es decir:

163840 - comienzo del sistema

.
.

164096 comienzo punteros a los bloques de definición física de dispositivos
peek_l(164096) - posicin bloque primer dispositivo
peek_W(peek_l(164096)+32) = número del medio situado en el 1 dispositivo

164100 putnero al bloque de definición física del segundo dispositivo
peek. l(164100) - posición bloque segundo dispositivo
peek. W(peek. l(164096)+32) = número del medio situada en e. 2 dispositivo

164104 puntero al bloque de definición física del tercer dispositivo
peek. l(164104) posición bloque tercer dispositivo
peek. W(peek. l(164096)+32) número del medio situado en el 3 dispositivo

Etcetera hasta
164156

El problema reside en saber cual es el primer dispositivo, cual el segundo etc Los dispositivos se asignan por el orden que son consultados. Asi, para un QL sin

expa .d.r, el primer dispositivo es siempre el "mdv1 " ya que es el que se consulta primero para encontrar el "boot" Como sólo hay otro dispositivo te "mdv2 "i este será forzosamente el segundo, y la situación de los pun eros será la especificada en el caso I. Pero, si hay otro dispositivo en el QL, y éste es consultado antes que "mdv2 ", la situación puede cambiar ¿Caso II) Es más, en los accesorios de discos con software de Tony Tebby, siempre que se resetea el aparato hay un disco en el "flp1 ", lo primero que se consulta es el "flp1 " para saber si hay un programa "boot" en él (Caso III)

Posición	164096	164100	164104
Puntero a			
Caso I	mdv1	mdv2	
Caso II	mdv1	flp1	mdv2 (por ejemplo)
Caso III	flp1	mdv1	mdv2 (por ejemplo

El problema del programa copiador es que siempre supone estar en el caso I y por ello no cumple siempre su misión cuando hay otros dispositivos conectados a QL ¿Cómo solucionarlo? Es necesario buscar la posición del puntero del dispositivo que deseamos

Por ello he construido una función que hace esta labor La siguiente función pos(a$) donde el valor de a$ es el nombre del dispositivo devolverá la posición de memoria del bloque de definicion física de dicho dispositivo

```
100     DEFine FuNction pos(a$)
110     LOCal a, dispo$, n, _nombre, _numero
120     dispo$=""
130     n=0
140     REPeat bucle
150     _nombre=PEEK_L(PEEK_L(164096+4*n)+16)) _numero=PEEK_L
        (164096+ 4*n)+20
160     FOR m=0 TO 2
170     dispo$  dispo$&CHR$(PEEK (_nombre+36+m))
180     END FOR M
190     dispo$= dispo$&PEEK (_numero)
200     If dispo$ ((4*n)+1) 0"Pt" LET dispo$=dispo$ (1 TO 4*n. EXIT bucle
        END )f
210     n= n+1
220     END REPeat bucle
230     LET a$=a$(1 TO 4)
240     LET a=a$ INSTR dispo$
250     IF a  0: PRINT"ERROR: NO ENCONTRADO" STOP END IF
260     RETurn PEEK_L(164095+a)
270     END DEFine pos
```

La función busca para todos los valores de 164096+4*n el nombre de dispositivo asociado Dicho nombre está formado por el nombre genérico del dispositivo (mdv, flp, ram, etc) y el número del dispositivo (1 2 3,4 etc De acuerdo a lo señalado al comienzo del artículo, en la línea 150 se asigna a nombre y número el valor de la posición de la memoria en que se encuentran dichos datos En las líneas 160-190, se busca en dichas posiciones el nombre y número de dispositivo que se asignan a la variable dispo$

En la línea 200 se comprueba si elnombre empieza por "simbolo de libra esterlina", en cuyo caso se sale del bucle ya que ello significa que para dicha posición de 164096*n todavia no se ha asignado un dispositivo.

Al salir del bucle, la variable dispo$ tendrá un valor, por ejemplo para el caso III anterior, de "flp1 mdv1 mdv2" Entonces se busca (línea 240) si a$ se encuentra en d sp$ Si no está, (linea 250) se para la función con el error "no encontrado" Si está (linea260, se devuelve la posición del bloque de definición del dispositivo

Para hacer funcionar correctamente el programa "copiador", es necesario incorporar las lineas anteriores y sustituir cada aparición de

peek_l(164096) por pos("mdv1_") y
peek_l(164000) por pos("mdv2_").

Como última mejora, en el subprograma de copia de un cartucho y en lugar del "FORMAT 'mdv2_'", se puede incluir las siguientes lineas que busca el nombre del cartucho situado en "mdv1_" y formatea el cartucho situado en "mvd2_" con el mismo nombre.

```
FOR n=0 TO 9 : LET nombre$=nombre$&CHR$(peek("mdv1")+22+n)
FORMAT "mdv2_"&nombre$
```

Ernesto de Jesús Alcañiz
Estrasburgo (QLave-56)

PRACTICANDO CON EL FORTH-83

La serie continuará de forma irregular No tendrá siempre la misma cantidad de líneas/páginas, puede alguna vez no estar preparada Pero siempre cuando el tiempo me lo permita, me dedicaré a preparar más articulos y algún programa en Forth En lo último estoy trabajando, y h encontrado algunas dificultades que he podido superar hasta el momento Todas debido a mi falta de experiencia, no os podeis imaginar lo verde queáun estoy en ese sentido (nunca he pisado una academia de informática, y no creo que puedanenseñarme mucho más de lo que ya sé

Esta vez voy a definir unas palabras para introducir números desde el teclado dentro de un programa

```
VARIABLE MES
DENTRO? ) R OVER ) SWAP R ) OR 0 = 1
PREGUNTA1 0 BEGIN DROP "Introducir el mes (1 12)" QUERY 32
WORD NUMBER DROP DUP 1 12 DENTRO? UNTIL MES !
```

Este pequeño programa forma partede un programa que estoy preparando, Calendario Pero veamos el curso del programa palabra por palabra

- Se inicia conla palabra PREGUNTA1
  Introduce 0 en el stack (abajo se explicará para qué).

Comienza un bucle BEGIN . UNTIL.
Limpiamos el stack, imprime en la pantalla el mensaje Introducir el mes 1 12
La palabra QUERY no es una palabra Forth-83 Standard (es una palabra de SUPERFORTH). Su definición en Forth-83 sería, la siguiente

QUERY TIB 85 EXPECT 0) IN ! SPAN PtTIB !

Deja la dirección de la terminal input buffer, guarda e imprime 85 caracteres o hasta pulsar ENTER damos a la variable) IN el valor cero, ponemos elnumero de caracteres guardados en TOS (Stack) y luego guardamos el TOS en la variable PtTIB

- Lee un palabra, y el espacio es limite
  Convierte la palabra en un número doble NUMBER no es una palabra standard pero CONVERT hace lo mismo y algo más
  Como no queremos un número de 16 bit, convertimos el doble en simple
- Se dúplica el TOS para comprobar si está comprendido entre 1-12 en caso contrario se repite el bucle
- La palabra DENTRO? es la encargada de hacer la comprobación (conocida en el mundo Forth por WITHIN?). Veamos palabra por palabra el contenido del stack

Supongamos que hemos introducido el número 6

(6 6 1 12)) R (6 6 1) (retorno Stack 12) OVER (6 6 1 6) (retorno stack 12)
) (6 6 0) (retorno stack 12) SWAP (6 0 6) (retorno stack 12) R) (6 0 6 12)
) 6 0 0) OR (6 0) = = (6 0)

- Si el TOS es igual a cero se sale del bucle, en caso contrario se vuelve a repetir Por eso se introduce un cero en el Stack al principio y después se limpia hay que vaciar el stack cada vez que se repite el bucle.
- Se guarda el mes en la variable MES

A continuación voy a definir unas cuantas palabra no standard, pero se usan mucho

```
0   CONSTANT FALSE
1   CONSTANT TRUE
    ON (addr -) TRUE SWAP !;
    OFF (addr --) FALSE SWAP !,
    ?PAIRS (N - -) = NOT ABORT "Un balance structure" !
```

Naturalmente, no son mias, pero se usan mucho en otros dialectos F83

Según mi opinión, creo que soy bastante claro y sencillo. En caso contrario estamos perdidos y sin futuro.

Mi principal objetivo consiste en enseñar a pensar en Forth, y que en el futuro a los socios no le sea este lenguaje desconocido, al revés, tan conocido como el Superbasic

Se me ha olvidado decir varios secretos. P.e. Se puede linker código Forth a C, o viceversa Escribir programas Forth-Cobol, y Forth-otro_lenguaje (no sé hacerlo pero muchos programadores si saben).

Tengo material (listados en Forth) para poder trabajar sin problemas durante un año Pero existe un problema ese material no se puede pasar directamente al Superforth, porque losusuarios de FIG usan muchas palabras no Standard, las cuales deben haber sido definidas en los últimos diez años (este año es el cumpleanos diez de FIG.) También tengo que agregar otros porbiemas P e

algunos usan un modo de más de 92 caracteres línea de salida en monitor. Así que voy a tener queadaptarlos poco a poco, y solamente tengo unos 90 minutos libres diarios si no estoy muy cansado, pues mi trabajo se lleva diez horas.

He recibido de Gerry Jackson (autor del Superforth) la respuesta a mi carta. Y estoy agradecido por su respuesta, aunquehabía encontrado la solución a medias, él me la ha terminado de solucionar.

La palabra U*/ usada en otros dialectos F83 (un1 un2 un3 U*/) sustituir por un1 un2 UM* un3 UM/DOMD SWAP DROP.

La siguiente palabra existe en Superforth V 2.0, pero no está definida en el manual. M/MOD (ud un urem udquot) es similar a UM(MOD (ver S 3 en el manual), excepto que un cociente sin signo de doble longitud es izquierda en lo alto de. Stack.

Así que esa palabra definida anteriormente, UM/MMOD, no creo que sea de mucha utilizada en el Superforth. En realidad era una de mis chapuzas para salir del paso.

Salvador Merino
Málaga (QLave 154)

SCRUNCH PASCAL

Este es un pequeño programa en Pascal (Computer One),muy similar a lo que podría ser su versión en SuperBasic. Hay que ordenar los nueve dígitos, por el método de invertir la posición de los (n) primeros números por la izquierda. Hay que introducir (n) para cada movimiento.

Programa Scrunch:

```
var d: array (1..9) of integer;
n,i,j,K, intentos: integer;
enorden: boolean;
c: char;
begin
    for n := 1 to 9 do d(n):= n;
    for n := 1 to 9 do
begin
    j := rnd (9) + 1; k := d(n); d(n):= d(j); d(j):= k
end
repeat
    csize (output, 1,1); at (output, 4, 13);
    for j := 1 to 9 do write (d(j):3); bell;
    repeat
    c:= inkey (input, -1);
    if c = '0' then halt;
until (ord(c) > 48) and (ord(c) < 58);
n := ord(c) - 48;
intentos := succ (intentos);
for j := 1 to trunc(n/2) do
begin
    k := d(j); d(j) := d(n-j+1); d(n-j+1):= k
end;
enorden := true;
```

```
  (
repeat
    j    ec();
    if d j, () then enorden.    false
until (    9) or (enorden    false),
csize (output, 0.0): at (output, 5, 34);
write  intentos 3)
until enorden
csize (output, 1,1): at (output, 4,13);
for j = 1 to 9 do write (d(j):3);
end
```

Juan Francisco Brava Casas
VALENCIA (QLave 65)

COMPRESOR DE PANTALLAS

Una de las ventajas del programa de dibujo EYE-Q es que permite salvar las pantallas comprimidas, lo que permite que en una cinta puedan caber siete u ocho pantallas. El nucleón también tiene una rutina para comprimir pantalla pero es menos eficiente que la del EYE-Q

Como la idea de realizar un compresor de pantalla no parecía demasiado complicada me decidí hacerlo en basic (versión C M os la dejo a vosotros) lo más sencillo posible.

El listado de un procedimiento compresor de pantalla podría ser el siguiente:

```
90    DEFine PROCedure comprime
100   espacio = RESPR (2000): cuenta = RESPR (10000): OPEN Pt3, con
110   INPUT PT3,"nombre del fichero", a$
120   LBYTES"mdv2_"&a$, 131072
130   coll = PEEK_W(131072): a = espacio: n% = 1: b = cuenta
140   FOR g = 131074 TO 163840 STEP 2
150   col2 = PEEK_W(g)
160   If col1<>col2 THEN POKE_W a, col1: POKEb,n%: a = a + 2: b = b + 1:
      n% = 1: col1 = col2 ELSE n% = n% + 1
170   IFn% = 255 THEN POKE_W a, col1: POKE b,n%: n% = 1: a = a + 2: b = b + 1
180   IF a) espacio + 20000 THEN PRINT PT3, "demasiado grande": EXIT g
190   END FOR g
200   PRINT PT3, a-espacio, b-cuenta: POKEW a + 2,0: POKE b + 1,0
210   SBYTES "mdv1"&a$"_e", espacio, a-espacio: SBYTES "mdv1"&a$"_c",
      cuenta, b-cuenta
220   END DEFine comprime
```

La idea básica consiste en que normalmente existen en los dibujos grandes porciones del mismo color o mezcla de colores. Siguiendo este principio podemos imaginarnos que si formamos dos listas de números y almacenamos en la primera cada uno de los colores que forman la pantallla y en la otra esta las veces que se repite dicho color, tendremos muchas posibilidades de obtener menos cantidad de bytes aunque con la misma información.

Si suponemos que en la parte superior de un dibujo hay 10 líneas de color negro tenemos 10*64 bytes = 640 bytes de memoria para conocer dicha información, aplicando el principio antes explicado tendríamos solo dos bytes el primero sería el de color (0) y el segundo la cantidad de veces que se repite ese color (640). Nos ahorraríamos 638 bytes.

En la practica esto no es tan facil debido entre otras cosas a que en un byte no podemos almacenar el número 640 (solo desde 0 a 225) y que resultaria bastante lento desde basic decondificar cada punto de la pantalla

El punto intermedio puede ser tratar cada palabra (2 bytes) de información de la pantalla con lo que de paso nos sirve para mode 8 y mode 1) por un lado y limitar el numero máximo de veces que se repite una palabra en 255. De esta manera con solo tres bytes podremos codificar casi 1024 puntos de la pantalla (en el mejor de los casos).

La linea 100 reserva espacio para lamacenar las dos listas de números
La linea 110 y 120 nos pide el nombre del fichero con el dibujo y lo carga (esto se puede eliminar si se comprime directamente lo que hay en pantalla)
La linea 130 toma como semilla inicial la primera palabra de la RAM de video
La linea 140 abre un bucle para recorrer toda la RAM de video
La linea 150 coge la palabra que hay a continuación de la anterior comprobada
La linea 160 comprueba si la semilla es distinta a la palabra cogida en la linea anterior, si lo es (nuevo color) almacena en espacio la palabra y en cuenta el numero de veces que ha aparecido esa palabra. Incrementa cuenta y espacio (situa el contador a uno) establece como semilla la nueva palabra

La linea 170 comprueba si el contador es igual a 255 (número máximo que podemos almacenar en un byte) almacena los dos valores y podré el contador a 1

La linea 180 comprueba si espacio supera 20000, ya que 20000 de espacio + 10000 de cuanta da 30000 bytes con lo que no vale la pena comprimir dicha pantalla y en tal caso avisa por pantalla y abandona la tarea

La linea 190 cierra el bucle
La linea 200 nos indica en la pantalla el espacio total de la pantalla una vez comprimida. Además nos pone a cero los dos últimos datos de las tablas para utilizarlos como marca de fin de fichero

La linea 210 nos salva las dos tablas para poderlas recuperar y descomprimir con el siguiente programa.

```
290     DEFine PROCedure expande
300     espacio = RESPR(20000) cuenta = RESPR(10000), OPEN PT3, con
306     INPUT PT3, "Nombre fichero";a$
307     LBYTES a$& "e", espacio. LBYTES a$& "c", cuenta
310     a = espacio  b = cuenta:x = 0
320     REPeat bucle
330     color = PEEK_W(a) cantidad = PEEK (b)
340     IF cantidad = 0 THEN EXIT bucle
350     FOR g = 0 TO cantidad-1  POKE W 131072 + (g*2) + x*2, color
360     a = a + 2  b = b + 1  x = x + cantidad
370     END REPeat bucle
380     END DEFine expande
```

La configuración de este procedimiento es muy parecida a la del anterior. En primer lugar reserva espacio y nos carga en las dos tablas del dibujo comprimido

En la linea 320 se inicia un bucle que nos extrae pares de datos (una palabra de espacio y byte de cuenta) emicia con ellos un contador en la linea 350, este contador pokea a partir de una posición de pantalla el valor de lapalabra (color tantas veces como nos diga el byte de cuenta.

La linea 360 incrementa los punteros de las tablas para seguir con el siguiente par de datos hasta que en la linea 340 tengamos el byte de cantidad = 0, esta es la

marca de fin de fichero que he gastado, y provocará una salida del bucle con lo que el dibujo estará terminado

La pantalla de WEST tarde 5 minutos en procesarla (53 segundos si compilamos con turbo. Pantllas como el Cyb del estarmouse 3 minutos (32 segundos turbocompilado) dejándonos la longitud total en 9Kbutes frente a los 32 K de una pantalla sin comprimir

Enrique Sanchis
Alcoy (QLave-46)

SISTEMAS DE ECUACIONES

Este procedimiento lo escribí para un programa de cálculo. Fué bastante interesante su desarrollo y creo que vosotros lo pasareis bien investigando su funcionamiento. Además se puede mejorar mucho y cada cual puede adaptarlo a sus necesidades.

El procedimiento lo que hace es resolver sistemas de ecuaciones. Se le entregan como parámetros la matriz de coeficientes y la matriz de terminos independientes. Supongamos que A es una matriz cuadrada de orden (como en Superbasic las matrices tiene casillas 0, para que tenga nxn casillas tendrá de dimensión (n 1, n-1) que contiene los coeficiente y B una matrizcolumna que contine los términos independientes del sistema, la llamada al procedimiento sería SISTEMA (A,B) Si el sistema es resoluble retornará en A una matriz unitaria (matriz diagonal con todo unos) y en B las soluciones. Si el sistema es incompatible o indeterminado, imprime un mensaje de error y nos retorna un sistema simplificado. Este es uno de lospuntos mejorrable pues sería preferible que retornase un código de error y que no imprimiese singún mensaje por cuenta.

A continuación teneis el listado. en lel aparece el procedimiento y al final un programa de pruebas. Solo comentaré el procedimiento.

El procedimiento utiliza el método de Gauss. Empiesa por mirar cual es el tamaño del sistema (línea 180) luego hace la triangulización inferior (líneas 190 a 440) y luego hace la diagonalización (líneas 450 a 530). La diagonalización no presenta ningún problema y es muy corta, el problema es triangulizar pero si conoces el método de Gauss entendereis como lo hace el programa.

Espero que os guste y se de utilidad

Lorenzo José Ayuda
ZARAGOZA

```
100   REMark ************************************************
110   REMark *                                              *
120   REMark *  RESOLUCIÓN DE SISTEMAS DE ECUACIONES        *
130   REMark *                                              *
140   REMark ************************************************
150
170   DEFine PROCedure sistema (a,b)
180   Ne = DIMN(a,1)
190   FOR p = 0 TO Ne
200   m = p
210   REPeat Dcero
220   IF a(m,p) <>0 THEN EXIT Dcero
```

```
230     IF m = Nc THEN PRINT "incompatible o indeterminado": EXIT sistema
240     m = m + 1
250     END REPeat Dcero
260     IF p <> m THEN
270     FOR n = 0 TO Nc
280     t = a(p,n): a(p,n) = a(m,n): a(m,n) = t
290     END FOR n
300     T = b(p): b(p) = b(m): b(m) = t
310     END IF
320     q = a(p,p)
330     b(p) = b(p)/q
340     FOR n = 0 TO Nc
350     a(p,n) = a(p,n)/q
360     END FOR n
370     FOR n = p + 1 TO Nc
380     q = a(n,p)
390     b(n) = b(n) - b(p)*q
400     FOR m = 0 TO Nc
410     a(n,m) = a(n,m-a(p,m)*q
420     END FOR m
430     END FOR n
440     END FOR p
450     FOR p = Nc TO o SPTEP -1
460     FOR n = p-1 TO o STEP -1
470     q = a(n,p)
480     b(n) = b(n)-b(p)*q
490     FOR m = 1 TO Nc
500     a(n,m) = a(n,m) - a(p,m)*q
510     END FOR m
520     END FOR n
530     END FOR p
540     END DEFine sistema
560
610     CLS
620     INPUT "Numero de ecuaciones: ";z
625     z = z-1
630     DIM coef(z,z): DIM inde(z)
640     FOR n = 0 TO z
650     FOR m = 0 TO z
660     INPUT "coeficiente (";(n + 1);",";(m + 1);") = ",coef(n,m)
670     END FOR m
680     INPUT "independiente (";(n + 1);") = "; inde(n)
690     END FOR n
700     PRINT "+ + + + + + +"
710     sitema coef, inde
720     PRINT " + + + + + + +"
730     FOR n = 0 TO z
740     FOR m = 0 To z
750     PRINT coef (n,m),
760     END FORm
770     PRINT Inde(n)
780     END FOR n
```

GRUPO LOCAL DE MALAGA

16/Octubre 1987

El grupo local no se puede decir todavía que está consolidado. Han usado la librería de programas solamente los usuarios de disco, pues los demás no tienen muchos MDVs que digamos. Un QL sin discos y ampliación de memoria es una máquina parada. Se puede comparar con un Panther a finales de la I. G.M., el mejor carro de combate sin combustible y munición. Las condiciones de Forum han cambiado en los últimos meses. Para adquirir todas las ediciones de Forum (de 1 al 1) enviar 2 libras (19.50p, 29.50p, 39.1 libra), un disco de 3.5" y un sobre con unos pocos IRCs para cubrir el franqueo (2 cupones retorno internacional como mínimo).

He intentado contactar con más usuarios con un anuncio en la revista "Ordenador Personal" pero ha sido un fracaso a medias, porque no se distribuye en Málaga desde hace 3 meses (He recibido una carta de un usuario de León).

No voy a enviar nada hasta enero /88, si aún existe QLave. Mientras voy a descansar un poco, pues estoy muy cansado (el invierno es para descansar y parece que no va a llegar). En realidad, no existe la palabra Vacaciones en mi vocabulario, pues voy a preparar algunos programas en Forth 83 en mis ratos libres. En este disco he enviado a la librería mi programa Tump_copy. Solamente sirve para usuarios de la Tump Card, es la versión 1.0 (tengo que hacer una versión perfeccionada) y su uso es fundamentalmente para copiar discos enteros con una sola unidad de discos. También he enviado algunos programas de la librería compiladora con el Qliberator V 3.1.

Grupo local de Málaga

Para los que no os hubiéis enterado todavía, deciros que se han formado ya hace tiempo varios grupos locales, no tenéis más que ver las revistas para saber que ya están funcionando a toda marcha, así que los que en vuestras respectivas localidades disponíais de grupos locales, no dudéis en dirigiros a sus respectivos encargados, para pedirles todo tipo de información, colaboración, ayuda y sobre todo saber que disponen toda la librería de programas en disco, para los que queráis obtener algún tipo de programa que os interese de manera particular.

Los que no contáis con algún grupo local, en primer lugar deciros que os animéis para formarlo, no tenéis nada más que comunicárnoslo y os daremos toda información y ayuda para realizarlo, y en segundo lugar saber que estamos para ayudaros en lo que sea necesario y ofreceros toda nuestra colaboración. No dudéis en pedirnos cualquier cosa, estamos para vuestro servicio, ánimo y adelante.

Para los que hayáis enviado dinero para microdrives, saber que estamos al tanto y que estamos haciendo gestiones para que nos manden un pedido que hace tiempo solicitamos, no os extrañe, ya que vomismo estoy sufriendo en mi carne algo parecido, ya que hace tiempo mandé dinero para comprar a Sandy una SuperQboard 512 K, y ya va para tres meses y por motivos desconocidos todavía no he recibido nada, así que ya veis como están las cosas.

LIBRERIA

Nuevos programas para libreria

69. Minitaskmaster Sectores: 7 SuperBasic Utilidad
F: minitaskmaster

Este programa realizado por Enrique Cabero, carga la rutina de cambio de cola y solicita en un bucle los programas que queremos cargar en memoria y la memoria a reservar al job. Decir que con este programa al contrario que otros como el CHOICE, los programas en memoria están activas siempre

70.-Copiador Salvaje Sectores: 5 SuperBasic Utilidad
F: Copiador Salvaje

Este programa lo que hace es cargar en memoria todos los ficheros de un disco que le quepan al ordenador en memoria y luego escribirlos a otro medio en la misma o en distinta unidad. Los ficheros que cargue pueden ser todos los del disco origen o sólo aquellos que su fecha de modificación sea posterior a la fecha de un fichero clave SUp59 que debe existir en el disco origen, con ello se pone al dia mas rápidamente un fichero. Requiere la presencia de los comandos del Toolkit II

71.-Copia_discos_QFLP Sectores: 7 SuperBasic Utilidad
F: Copia_discos_QFLP

Este programa es una modificación del programa Copia_discos pero la versión QFLP, pero es bastante menos eficiente pues con éste controlador tarda unos 6 minutos en completar la copia de un disco a sector, ahora, esta nueva versión servirá para cualquier controlador de los hechos por Tony Tebby

72.-Copiador_salvaje_QFLP Sectores: 7 SuperBasic Utilidad
F:Copiador_salvaje_QFLP

Idéntico programa que el Copiador-salvaje, pero en este caso para usarlo con controladores con QFLP

73.-Trum-copy Sectores: 6 SuperBasic Utilidad
F: Trum-copy

Este programa realizado por Salvador Merino, permite hacer copias de disco a disco, flp a mdv, mdv a flp, mdv a mdv, y además permite formatear un mdv con el mismo número que de el origen.

74.-Qlworld-dbf Sectores: 60 ARCHIVE Fichero
F: Qlworld-dbf

Contiene 190 direcciones las firmas comerciales que se dedican a servir productos para el QL, tanto en Software como en Hardware

75.-Loteria Primitiva Sectores: 48 SuperBasic Utilidad
F: Loto, Loto-doc

Programa para la realización de lotos, que permite la realización de numerosas combinaciones, numerosas explicaciones de como aumentar la capacidad del número de combinaciones si se posee una expansión de 512 Kbytes, ver Loto-doc

76. Minitaskmaster-JM Sectores: 7 SuperBasic Utilidad
F:Minitaskmaster-JM

Programa igual que el Minitaskmaster que ya hay en libreria, pro que este está preparado para la versión de la ROM JM. En cuanto a su posición de las colas de teclado, los apuntadores de cola empiezan en $68 en las ROM MGE mientras que en las ROM JM empiezan en $64.

Solamente decirros que paseis unas buenas fiestas, y que sigais con vuestra afición por nuestro QL.

Diego Alcalá (Vicepresidente

SECRETARIA

Ante todo pedir disculpas por los retrasos y perjuicios ocasionados en mi toma de contacto con la secretaria. Además de ser un secretario novato me he hecho cargo de la secretaria en época de examenes y no he sabido compaginarlo todo bien, ¡ah! no.ohabia comentado soy estudiante de Ingenieria. Una de las razones que relentiza el servicio es la dificultad de reunirse la junta muy a menudo. Muchos problemas tenemos que resolver los entre varios de nosotros, por ejemplo casos que atañen a la vez a secretaria y tesoreria p.e., y tenemos que reunirnos más de una vez. Varias veces ha ocurrido que un socio solicita algo con urgencia, pero su carta se ha pasado varios dias en las manos no adecuadas

Seria de agradecer y además os beneficiaria que los problemas que atañen a distintas secciones del club los expusiérais en hojas separadas y que indicáseis vuestro número de socio. Conseguireis que el servicio sea más rápido y nos facilitaris las cosas. Pensad que nosotros lo hacemos desinteresadamente

Otrra causa del mal servicio es la falta de medios. Varios envios de números atrasados tuvieron que esperar a que fotocopiasemos números agotados y no habia fondos. Ni que decir de la falta de microdrives y los problemas con los [illegible]

Pero vosotros también teneis un poco de culpa. Me he quedado corto, tenois bastante culpa, pues salvo algunas excepciones, no colaborais en vuestro boletin ni en vuestro club, con lo que la junta se ve obligada a completar el boletín a la fuerza o ha juntar dos números en uno.

Esta vez han sucedido las dos cosas. Hemos tenido que juntar noviembre y diciembre y hemos tenido que escribar colaboraciones. El boletin es vuestro y será lo que vosotros hagais de el.

Estos dias, que dispondré de algo más de tiempo, dejaré todo resuelto pues al dimitir el dia 31 de diciembre elpresidente, habrá que convocar una nueva junta directiva mediante asamblea extraordinaria que se celebrará el dia 8 de enero del 88, a las 8 horas, a la que seguramente asistiremos 8

Mi permanencia en el cargo va a ser muy corta. No se si formaré parte de alguna candidatura a nueva junta, y de ser asi no se que cargo ocuparé. De todas formas hasta que haya un nuevo secretario seguré haciendome cargo yo

Creo quela formación de una nueva junta reestructurando la dirección y los servicios puede ser muy positivo, pero hace falta la participación de todos aquellos socios que puedan disponer de tiempo para colaborar. Si se presenta la gente suficiente para cooperar en las diversas tareas el club se salvará, si esperáis que otros socios se encarguen de todo el club desaparecerá.

El dia 3 de diciembre del 87 se reunió la junta directiva tratar varios puntos entres los que estaba su propia acutación. Comenzamos con el tema de correos. Ante la poca seguridad que nos ofrece acordamos que todos los envios de material serán certificados y si el valor de dicho material es superior a 3000 Pts. se realizará por medio de Seur, o similar.

Más delicado fue el punto referente al dinero. Debido a que no conseguimos aumentar significativamente el número de socios y la edición del oletín supone la totalidad del presupuesto del club hemos acordado aumentar la cuota del año 1988 a 4000 Pts. Esta decisión no fue fácil de tomar pues nollegabamos a un acuerdo. El vicepresidente insitia en un amumento mayor para aumentar las posibilidades del club. El tesorero dijo que con 4000 Pts. el año 88 sería muy ajustado y que para realizar otras actividades seguramente seria necesaria una derrama.

Somos consacientes de que este aumento puede suponer una disminución de socios y entonces estariamos como ahora. Debeis hacer un esfuerzo, pues si conseguimos que se mantenga el númro o que aumente se podrán realizar proyectos interesantes para el club. Revisamos la actuación de la junta durante estos últimos meses y viendo que no hemos conseguido mejorar la situación actual del club. Nola hemos mejorado porque no hemos conseguido aumentar el número de socios. Son frecuentes las quejas de socios por el mal servicio y tienen razón, esto es debdo a una falta de tiempo por nuestra parte y a la falta de socios dispuestos a colaborar.

Por eso hemos decidido de común acuerdo dimitir el 31 de diciembre de 1987 realizando nuestra labor hasta que una nueva junta con nuevas ideas y tal vez viejos miembros se haga cargo de la dirección.

Lorenzo José Ayuda
Secretario

TESORERIA

Hemos llegado a la conclusión de otro semestre y de una etapa en la existencia del club. Como ya sabeis, el presidente (y con él, toda la Junta Directiva), dimite al estimar quesu gestión no ha sido la correcta. Por tanto, es preciso realizar una Asamblea Extraordinaria de todos los socios para la elección de nuevo presidente y Junta Directiva.Para ello, os convocamos desde estas lìneas a la Asamblea que se realizará el próximo 15 de Enero en los locales de la cafeteria "San Miguel" sita en el número 30 del Paseo Constitución (Pasaje Miraflores) en Zaragoza. La Asamblea tendrá lugar a las 20.00 h. en primera convocatoria y a las 20.30 en segunda si hubiera lugar a ello.

El orden del día será:

- Presentación de las actas anteriores e informes del Secretario y Tesorero.
- Ruegos y preguntas.
- Elección de la Junta Directiva.
- Palabras del Presidente.

Para más detalles, podeías consultar en los estatutos los derechos y deberes a los que se está obligado en este tipo de asambleas. Se pueden presentar cadidaturas a la Junta Directiva hasta 5 minutos antes del comienzo; si no hay ninguna, será preciso llevar a cabo la disolución de QLave. Se han elegido las fechas navideñas confiando en la presencia de más socios de lo habitual. No obstante, recordamos la posibilida de llevar a cabo representaciones y votaciones por correo. Esperamos vuestra asistencia.

Como se ha mencionado en las lineas anteriores, se presentarán informes sobre la gestión del club. Entre ellas está la que más nos ha acuciado en los mese que llevamos de funcionamiento: la económica. Aqui vamos a presentar un pequeño resumen de lo que se contará a los presentes en la asamblea. Los movimientos realizados desde el mes de junio han sido los sigoientes:

Saldo de caja	59.269
Ingresos por cuota de socios	124.400
Gastos edición de boletines	157.745
Gastos correspondencia y Secretaría	29.694
Otros gastos	10.622
TOTAL	-14.392

Vemos por tanto que aún hemos acabado este año con pequeño deficit. En realidad es un saldo positivo, pues hay que recordar que hemos tenido que sufragar el deficit del año pasado, 18.136 ptas. Hemos llegado justos, pero hemos tenido que editar un número menos de lopensado. Hay que resaltar el hecho de que hemos podido mejorar el boletín, su contenido, presentación y número de páginas. Pero no hemos logrado hacer cosas que teníamos en mente, para lo cual es preciso contar en más dinero.

Manuel Millán
Tesorero de QLave.

SUMARIO

1.- PORTADA.
2.- INFORMACION SOBRE EL CLUB.
3.- EDITORIAL.
5.- CORREO DE LOS SOCIOS.
23.- NOVEDADES.
25.- D.U.A.
27.- DATAS.
27.- ¿COMO JUGAR AL AJEDREZ MIENTRAS SE ESCRIBE SOBRE CODIGO RELOCALIZABLE?
30.- TRANSMISION DE FICHEROS QL-MACINTOSH
32.- ¿COMO CAMBIAR DE MODO DE PANTALLA SIN CAMBIAR DE MODO DE PANTALLA?
33.- OFERTAS:

* VIPTRADE S.A.
* COMPWARE

36.- COMENTARIO DE PROGRAMAS.....

* QLIBERATOR
* WANDERER
* LOGO
* VIEWPOINT
* P.C.B.
* NUCLEON

48.- RUTINA.
51.- PRACTICANDO CON EL FORTH-83.
53.- SCRUNCH PASCAL.
54.- COMPRESOR DE PANTALLA.
56.- SISTEMAS DE ECUADIONES.
58.- GRUPO LOCAL DE MALAGA.
59.- LIBRERIA.
60.- SECRETARIA.
62.- TESORERIA
64.- SUMARIO.

D.L.Z. 162 - 87